FEATURE Минало, настояще и бъдеще на онлайн RPG-тата

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 3 (71), МАРТ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

PREVIEW
Colin McRae 04

FIRST LOOK
FarCry

PREVIEW
The Sims 2

- Fair Strike
- Death to Rights
- Monster Garage
- Chicago 1930

LIFESTYLE
> Бъдещето на цифровата музика

ХАРДУЕР
> MSI TV @anywhere Master

СОФТУЕР
> Кварталните LAN-ове в София

PS MANIA
> Maximo Vs. The Army of Zin



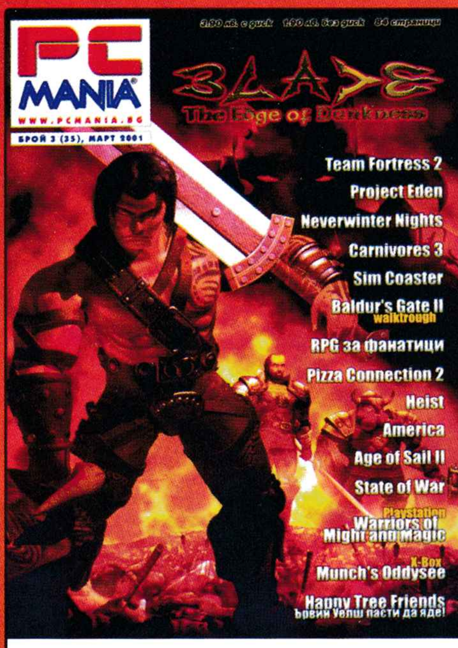
СЪДЪРЖАНИЕ

брой 3 [71], март 2004



Какво ли не бих направил,
за да грабна сърцето на една жена

Джак Изкормвача



преди три години

Не само, че бях забравил напълно броя от преди три години, но и като го разглеждах нито една игра не ми направи впечатление, нито една случка не изплува в съзнанието ми. Това сякаш ми се случва за първи път и напомня леко на баба ми, която чудесно си спомняше края на Втората световна, но последните десетилетия ѝ бяха в нещо като мъгла. Причините за това и в двата случая са основно две: ЕГН-то и липсата на събития. Съгласете се, че в сравнение с Втората световна, демокрацията е несериозна работа.

И при мен сигурно е така. Докато разлиствам страниците, без да се задържам никъде, стигам до нещо наречено Pizza Connection 2. Надзаглавието му гласеше: "Пътят към ада е осеян с добри намерения, а пътят към добрата пица – с трупове". Струваше ми се духовито, а и отговаряше на съдържанието.

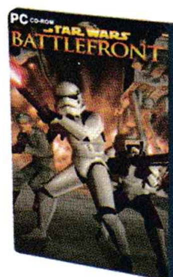
Самият брой като цяло отразяваше геймърската пица-реалност от онзи месец. Ще поясня. Независимо с какви намерения е осеян пътят към добрата пица, в повечето случаи тя е компромисна храна както у нас, така и почти навсякъде. Прави се за кратък период от време и с евтини продукти. Пече се бързо, яде се бързо, приемлива е и е разнообразна. Такъв е съвременният свят. Същото е и с производителите на игри. А ние като съберем заглавията от месеца – сядаме да ви ги сготвим. Ако са бутчета, стават бутчета, ако е Diablo с гарнитура, ще ви направим Diablo с гарнитура. Нищо не ви обещавам, освен че ще се стараем. А сега, добър апетит.

Петър Табов

Силата отново ще бъде с вас... наесен

3D шутъри ще подгряват Star Wars-феновете за премиерата на Епизод III









Изгаряте ли от нетърпение да седнете в киносалона и да изгледате последната част на "Междузвездни войни"? Не знам за вас, но аз тръпна в очакване. Това е филмът, който трябва да постави точка в най-епичната фантастична поредица, белязала със своя знак целия ми досегашен живот. Но... за жалост май никой не може да ми каже точно кога ще имам възможност да се гмурна във вселената на Епизод III. Да видя как армията от клонирани войници ще се превърне в имперски щурмоваци. Как сенатор Палпадин ще се развихри в ролята на зловещия Дарт Сидиъс, твърдо решен да стане галактически Император. Или пък как на пръв поглед добродушният млад джедай Анакън Скайуокър преминава в лагера на "Тъмната страна" на Силата и ще надене маската на Дарт Вейдър...

Но нека не ставаме твърде нетърпеливи и лакоми. Тази есен ще имаме възможност да се гмурнем в Star Wars-вселената чрез два нови 3D шутъра, които LucasArts се кани да издаде. Star Wars: Battlefront и Star Wars: Republic Commando вероятно имат за цел да ни погреят сериозно за поредното (може би дори не последно :)) пътуване в света на Люк, Хан, Вейдър, Лия, Оби-Уан, принцеса Амидала, Боба и Джанго Фет и всички други знайни и незнайни герои, които се подвизават "преди много години в една далечна галактика...". И съдейки по предварителната информация, вероятността те да постигнат подобен ефект е повече от голяма.

Star Wars: Battlefront звучи една идея потрадиционно, но затова пък следва изпитана във времето и доказала се схема – тази на Battlefileld 1942. Това ще е мултиплеър ориентиран 3D шутър по междузвездни войни, който ще позволи на до 64 човека да премерят сили в мрежа. Играта ще ви даде възможност да влезете под кожата на войник от армията на бунтовническия съюз, империята, клонингите или дроидите. Ще можете да избирате измежду 24 класа бойци, които, за разлика от модела на Battlefield, няма да са по равен брой аналогични типа войници за всяка фракция. В зависимост от това коя войска изберете, ще можете да използвате бойци със специфични способности. Например бунтовнически пилот, който ще може да се катапултира от управляваната машина и да оцелява, след като тя е унищожена. Или пък имперски офицер, който ще задава цели за въздушни удари и ще разпознава инфилтриралите се във вашите редици вражески войници. Ще имате възможност да завладявате десет различни планети, познати ни от Star Wars-филмите, а контролът на всяка от тях ще дава на отбора ви допълнителни способности и достъп до скрити персонажи като Вейдър или Люк...

Star Wars: Republic Commando пък е проект, обвит доскоро в почти пълна мистерия. За него се знае, че ще е тактически триизмерен екшън, чието действие се развива между Епизод II и III. Вашата задача ще е да бъдете боец от 4-членен командоски спецекип за диверсионни операции в армията на клонингите. Обещанието е, че благодарение на тази игра за първи път ще погледнете света на Star Wars от един малко по-различен ъгъл и ще имате възможност да разберете какво е да си редови боец, а не напомпан със стероиди и всякакви други пауъръпи супергерой, който само с поглед помита вражеските сили.

Твърди се, че геймплеят и структурата на въоръжението доста ще напомнят това на Halo – основно оръжие, помощно оръжие и гранати, но с тази разлика, че главното ви пушкало ще може да работи в три режима на стрелба – базова, снайперистка и бронебойна. По подобие на Halo ще имате и презареждащ се щит, който ще ви пази известно време, преди да започнете да понасяте физически поражения.

Морган Кроу

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW



Анонс на UEFA EURO 2004

Electronic Arts и Union of European Football Associations (UEFA) обявиха, че вече тече работата по дежурната хитова спортна симулация за тази година. Тя ще се казва UEFA EURO 2004 и ще симулира футболните мероприятия от задаващото се Европейско първенство в Португалия. Платформите, за които се прави геймката, са PC, PS2, GameCube и Xbox. Като дата за издаване от EA са посочили финалите на първенството.

Инфо около Star Wars: Republic Commando

Този месец LucasArts разгласиха допълнителна информация за техния бъдещ тактически екипен екшън Star Wars: Republic Commando. Действието в него ще се развива между втората и все още неизлязлата трета част на Междузвездни войни, а вие ще влезете в ролята на лидер на отряд от специални части на Републиката. В играта ще има много тактически мисии, като промъкване зад тила на врага, диверсионни операции и прочие... Star Wars: Republic Commando трябва да се появи на пазара през есента – както за PC, така и за Xbox.

Ой, котьо...

EA се споразумяха с филмовата компания Warner Bros. за правата върху игра, направена по филма Catwoman. Това означава, че холивудската продукция за жената-котка (с участието на Холи Бери) ще се сдобие с компютърен еквивалент сравнително скоро. Той се очаква да види бял свят през идното лято. Разработва се за PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance и PC. В Catwoman ще можете да правите ефектни акробатични номера, да скачате по покривите на къщите, да убивате жертвите си по изродски начини и т.н. Основното оръжие, с което ще си служите, естествено, е любимият на жената-котка камшик.

TO BE CONTINUED...

Championship Manager 5 от Beautiful Game Studios

От Eidos обявиха, че са сформирали чисто ново гейм-студио. То се казва Beautiful Game Studios и ще се нагърби с разработката на следващите части на популярния футболен мениджър Championship Manager. Първата от тях би следвало да се появи за PC през идната есен.

Ще има продължение на Prince of Persia: The Sands of Time?

След като са направили оценка на приходите си от Prince of Persia: The Sands of Time, Ubi Soft са решили да се заемат с разработката на продължение на тази екшън-приключенска игра. Засега няма допълнителна информация по въпроса. А и тази вест не е потвърдена официално от французите.

Нов Blitzkrieg на хоризонта

CDV съобщиха, че Nival Interactive работят над експанжън за Blitzkrieg – популярната стратегия, посветена на Втората световна война. Той ще се казва Burning Horizon и ще съдържа една голяма кампания от осемнадесет мисии, осем самостоятелни сингълплейър карти и петдесет допълнителни единици. Задачите в разширението ще бъдат повече от разнообразни – въздушни бомбардировки, контраатаки, дефанзивни маневри, ескортиране и много други. Засега играта е насрочена за второто тримесечие на тази година, но за съжаление – само за територията на Германия. Това вероятно ще рече, че като за начало става дума само за версия на немски.

Total Annihilation: "Презареждане"

Крис Тейлър от Gas Powered Games потвърди мълвите, че неговата компания се труди усилено над нова част на Total Annihilation – класическа стратегия отпреди пет години. Повече подробности около задаващото се заглавие обаче, не бяха оповестени. Единствената сламка, която Тейлър подаде на журналистите, бе твърдението, че играта вече се е сдобила с разпространител, "който е достатъчно голям и не се занимава само с операционни системи". Фирмата, за която говорят Gas Powered Games, несъмнено е Microsoft (те разпространяваха и тяхното последно творение – Dungeon Siege).

Vietcong 2 е потвърден

От официалния сайт на Pterodon стана ясно, че авторите на шутъра Vietcong (посветен на конфликта във Виетнам) имат намерение да пуснат и втора част. Нещо повече. Разработчиците са предоставили възможността самите геймъри да генерират идеи за въпросното продължение в специална секция на форумите на компанията.



Blitzkrieg: Burning Horizon

BAD NEWS

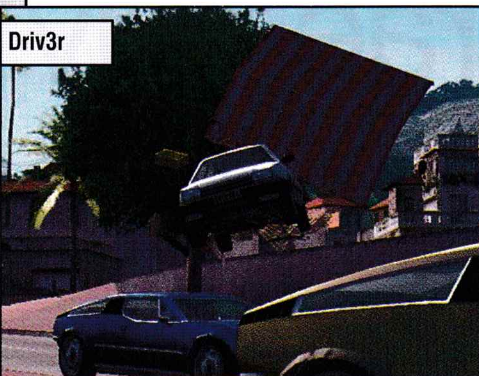
Забавят Gangland

Whiptail Interactive обявиха, че Gangland ще види бял свят по-късно от очакваното. Играта трябваше да излезе на 1 февруари, но за съжаление в момента е отложена за 1 март. Gangland ще представлява смесица от най-добрите елементи на реалновремевите стратегии и RPG-тата, като авторите обещават да въведат и изцяло нов стил за водене на битки. Историята ще се върти около четирима братя италианци – Марио, Анджело, Романо и Сони. Те ще трябва да затвърдят мафиотските си позиции по всякакви възможни начини в измисления град Paradise City.


Gangland

Забавят Driv3r

От Atari разпространиха лошата новина, че Driv3r ще почака известно време. Вместо в края на март, новата част на шофьорския екшън ще се появи на пазара чак на 1 юни. Забавянето е свързано с доизкусуряване на играта "с цел оправдаване на очакванията на публиката и акционерите", казва Бруно Бонел, шеф на Atari.


Driv3r

Полиция нахлу в Crytek

Според информация, разпространена от немския сайт PC Games Online, офисът на Crytek (гейм-студиото, работещо над Far Cry) е бил щателно претърсен от органите на реда. Основната причина затова все още се изяснява, като засега версията е, че недоволен служител на фирмата е натопил колегите си. Обвиненията са в използване на нелегален софтуер. В следствие на това има вероятност многообещаващият шутър Far Cry да не излезе по план на пазара...


Mythica

Прекратиха работата по Mythica

След внимателно проучване на конкуренцията, екипът на Microsoft Game Studios е взел решение да прекрати работата по онлайн ролевата игра Mythica. Основната причина е притеснението, че това MMORPG няма да може да се съревновава адекватно с конкуренцията.

BUSINESS

Take-Two ще издава игри с герои от Cartoon Network

Този месец бе сключена сделка между гейм-дивельпърите Take-Two и култовия канал за анимационни филми Cartoon Network. Тя автоматично дава възможност на Take-Two да създават на игри по всички нови филмчета, излъчвани по въпросната детска телевизия. Това означава, че ако имаме късмет, ще можем да видим повечето си любими анимационни герои в е-вариант. Засега плановете на двете компании включват издаването на игра с името Codename: Kid's Next Door. Повече информация очаквайте съвсем скоро.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

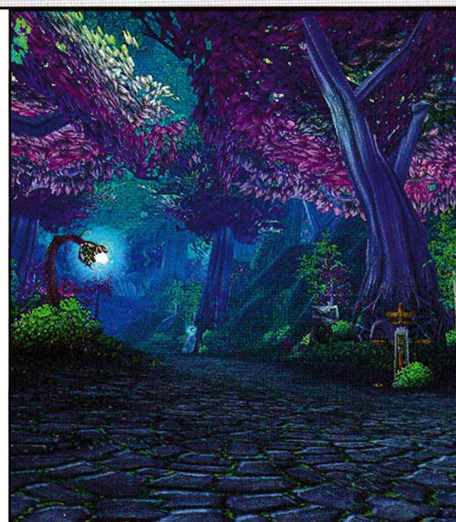
Заглавие	Издател
Unreal Tournament 2004	Atari
Rainbow Six: Athena Sword	Ubi Soft
Battlefield: Vietnam	Electronic Arts
Breed	CDV
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft
CSI 2: Dark Motives	Ubi Soft
Dead Man's Hand	Atari
Midnight Nowhere	Saturn+
Forever Worlds	DreamCatcher
Kill.Switch	Hip Interactive
War Times	Strategy First
Black 9	Majesco
War in the Pacific	Matrix Games
The Mummy	Hip Interactive
Squad Assault: Eastern Front	Matrix Games
Micro Mayhem	Jaleco
Trivial Pursuit Unhinged	Atari
City of Heroes	NCsoftr

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

BLIZZARD NEWS

Сформират европейски World of WarCraft екип

Blizzard обявиха, че имат намерението да сформират специален екип, който да отговаря за поддръжката на World of WarCraft на територията на Европа. Той ще се заеме с обслужването на клиентите, с потенциалните технически проблеми и PR-а на тази масова мултиплейър онлайн ролева игра. Друга задача на екипа ще е да отговаря за дистрибуцията и за хостването на местни европейски сървъри.



През март ще му дойде времето - новият Collin McRae 04 е по-по-най в света на автомобилните кибернадпревари.



04 colin mcrae rally

Ако четете тези страници, със сигурност сте един от многобройните любители на компютърните автонадпревари. Темата Collin McRae Rally за вас сигурно е вечен източник за разговори и раздувки в свободното време с приятели, които са също толкова "замесени в играта". През тази пролет за всички, заразени с октановия вирус, предстои Голямото събитие. Появата на Collin McRae 04 е също толкова очаквана от почитателите на киберралитата, колкото и нова серия на Diablo или пък пореден пач за Championship Manager. За всички други актуалната версия ще бъде пореден шанс да помислят малко нетрезво и най-сетне да си купят ей онзи волан за стоте кинта, с който е супер яко не само да се "кара", но и да се джитка Quake в моменти на особена душевна радост (от личен опит ви приказвам, к'во си мислите :)).

Поредицата Collin McRae се утвърди като най-качественото и най-реалистично компютърно забавление на пазара за автомобилни симулации. Същевременно това е и

една от най-сложните и тежки за усвояване игри

Въпреки всичко почитателите ѝ ценят реализма и усещането за действителна рали надпревара. Самият Колин Макрий също допринесе за славата на това заглавие. Codemasters избраха преди години именно него, а не някой от другите топ пилоти в рали шампионата, поради една проста причина: той е поданик на нейно Величество Кралицата и по този начин е перфектно маркетингово лице за "о, толкова" британската компания с големи амбиции в света на интерактивния фън. За щастие, "Big Mac" (както е известен сред феновете си) междувременно взе, че започна и да побеждава честно. Така че никой не можеше да упрекне него или гейм издателя в безпринципност и толериране на едни за сметка на други, при това на национален и расов принцип (смяташ).

Collin McRae 04 вече излезе във версия за PS2 и Xbox. Този път Codemasters се посвениха (донякъде) да приказват глупости от сорта, че играта ще се появи само в конзолен вариант, защото "бъдещето принадлежи на конзолите". При излизането на Collin McRae 3 плановете наистина бяха такива и единствено бурното недоволство на феновете попречиха за изпълнението на пъкления план, пръкнал се в главите на някакви финансисти, счетоводители и други подобни офисни хора. Едно голямо дрън-дрън са конзолите, ако вярваме на последните статистически данни за продажбите на телевизионни приставки през миналата година. Ликувайте анти-конзолни фенове, защото през 2003 година са продадени видео игри и хардуер за 700 милиона долара помалко. PC-то още дълго ще е най-универсалната и подходяща платформа, к'во да ви обяснявам. За наше щастие (наистина за наше), Collin McRae 04 излиза за PC в Европа, но не и в САЩ. Там играта ще се продава ексклузивно за Xbox на Microsoft. Когато парите говорят, феновете нямат думата. В Европа обаче Codemasters не могат да си позволят подобни изцепки (и слава Богу), така че още в следващия брой вероятно ще можете да прочетете ревю на тази иначе толкова прекрасна игра. За да е ясна абсурдността на ситуацията, добре е да уточним, че в САЩ няма да има и PS2-версия на четвъртата част (поне легално).

В подкрепа на последните ми думи, ще ви спомена и за

най-яката новост

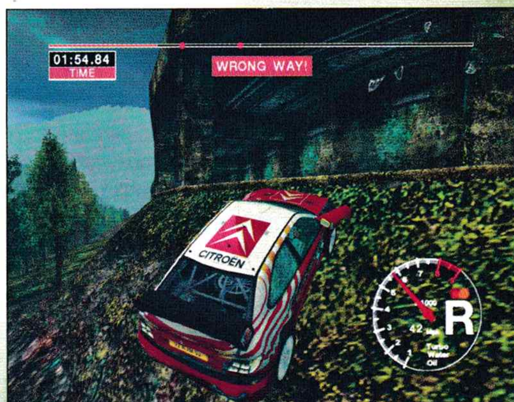
В актуалната четвърта ревизия на съвместната работа между Codemasters и "Big Mac" Колин Макрий – мрежови надпревари. Не, не онези PS2-подобни разделения на монитора на две. Надпревара с приятелчетата в кварталния LAN, блъсканица с приятелчетата в местния клуб и въобще – състезания пред осем компютъра, свързани в мрежа. Яко! Нека сега да излязат крачка напред онези момченца с черните кутии под мишница и да почнат да ми се оправдават на тема мултиплей. Казах нещо за PC-то един абзац по-нагоре. И пак ще го кажа, мда.

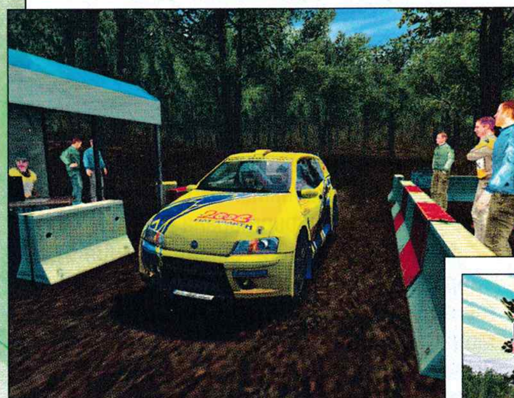
Освен в LAN, Collin McRae 04 ще има и специален онлайн сървър за сблъсъци по Интернет. Неговата полза обаче, ще бъде предимно за хората с високоскоростни връзки на Запад.

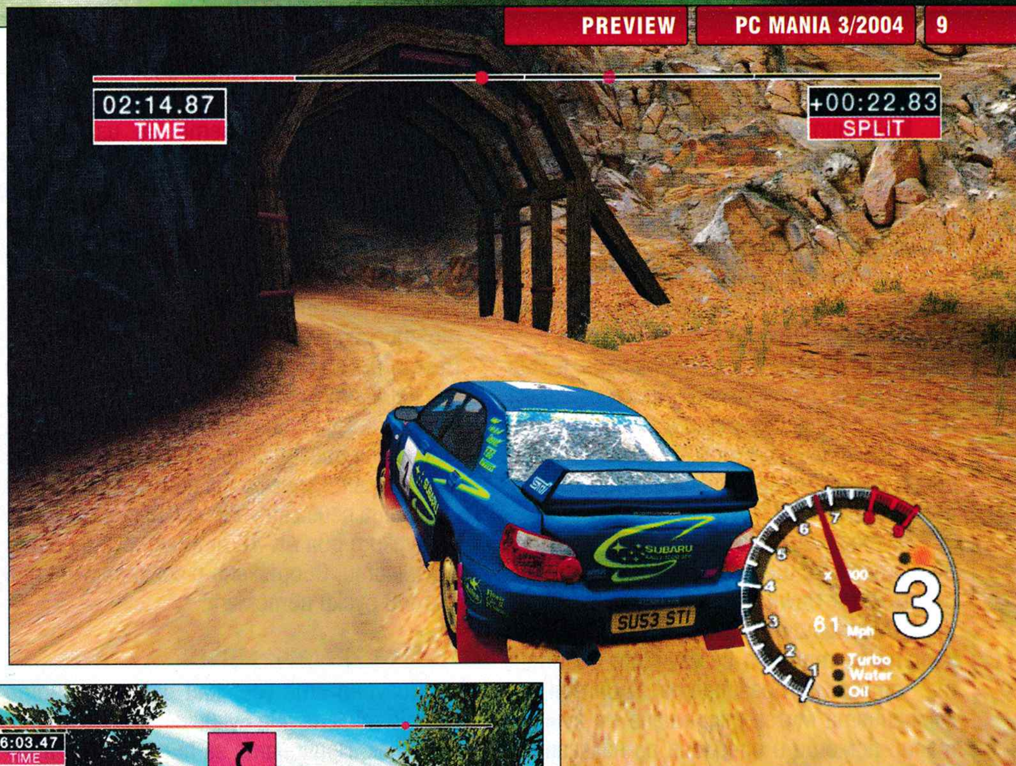
Новости не липсват и в други направления. Не ми се ще да говоря за графика, защото сигурно вече се хващаме за главата, когато някой почне да ви раздува за невероятните визуални ефекти на едикой си енджин. Не съм я видял още, не съм я пипнал, не съм могъл да преценя, но Codemasters обещават за подобрения в

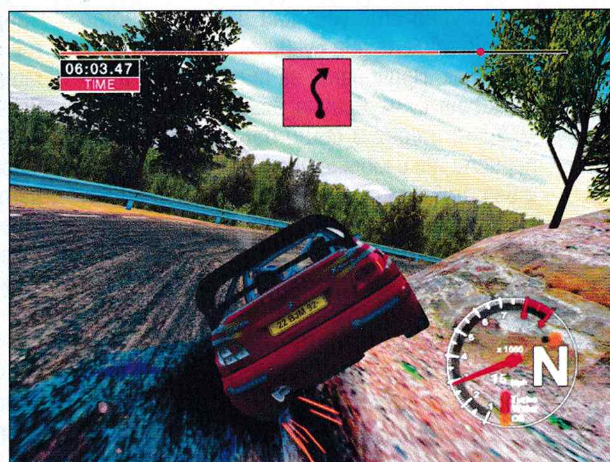
АВТОРАЛИ

издател	Codemasters
сайт	www.codemasters.com/colinmcraerally04
излиза	март 2004
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac













графичната си машина и по-висок реализъм и детайлност на окръжаващата среда по време на каране. Както и да гледам картинките от Collin McRae 04, които на този етап са достъпни, ми се струва силно вероятно все пак това наистина да е така. А готината визия върви в комплект с едно условие – неминуемо закупуване на топ хардуер и топ графична карта, ако още нямате такива.

И с просто око се вижда обаче, че разработчиците и програмистите са решили да поработят повечко през последните десетина месеца, откакто се появи Collin McRae 3. Резултатът се измерва в цифри – осем различни традиционни писти, сред които Швеция, Финландия, Гърция или Испания и 20 различни състезателни автомобили (Citroen Xsara, Subaru Impreza, Mitsubishi Evo7, Fiat Punto и Ford Puma само като малък пример). Също така

осем варианта на игра

– шампионат за 4x4 и 4x2 автомобили плюс две нива на сложност във всяко първенство, надпревара в клас B (състезателни автомобили с не дотам наточени двигатели и окачвания), класическа надпревара с мастодонтите на този спорт (например Audi Quattro, което в началото на 80-те години просто е размазало конкуренцията, честно). И още – два варианта за шампионат с индивидуална подредба на надпреварите, както и варианта "Expert" за най-закоравелите и опитни играчи.

Предварителните информации за управлението на автомобилите са повече от интригуващи. Серията се развива все повече в посока на комплексен симулатор, отблъскващ новаците, но за сметка на това – даващ необходимата лепта на дай-хард феновете. Повечето помощни опции за управление на автомобила (поддържаните от компютъра завиване и спирачки, съпорт на торбичка за драйфане при скорост над 180) са премахнати за сметка на подобрената физика и възможностите на кибервозилата. Наред с това, досущ като в истинския живот, ще усетите разликата между въртенето на Мото-гевreка в Citroen Xsara WRX и Fiat Punto от шампионата за автомобили с две задвижвани колела. Управлението се влияе както от мощността и килограмите на колите, така и от атмосферните условия, настилката и уменията на шофьора. Звучи повече от интригуващо, нали?

В заключение ще кажа, че ми се иска да вярвам, че идейната криза в света на компютърните игри е свършила и вече е време за новата вълна вълнуващи, свежи и добри заглавия. Collin McRae 04 има всичко, от което се нуждаем днес – реалистичен физически модел на управление, яка графика и мултиплейър.

Ако има нещо повече, можем само да се радваме. През следващия месец, казват, това ще стане факт.

Александър Бойчев

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
TEAM SABRE

По-малко, отколкото очаквахме, но възможно най-доброто за един експанжън

По неписано правило експанжъните не се критикуват. Все пак те са за запалените фенове, притежаващи копие на оригиналната игра. Но след като заглавия като NWN: Hordes of the Underdark и NWN: Shadows of Undrentide доказаха, че продължението може да е дори по-добро от оригинала, започвам да се замислям дали тази традиция ще продължи. Това, което се опитвам да ви кажа е, че Team Sabre е една адски добра игра, но можеше и още, по дяволите. Просто геймката е предназначена само и единствено за Delta Force (DF) фенове и никой друг... и уви, няма да докара тълпа от нови никове из сървърите на NovaLogic.

За тези от вас, които не са играли първата част ще припомня, че действието на Black Hawk Down (BHD) се развиваше в Могадишу, столицата на Сомалия, където за три дни се случват събитията, отказали президента Клинтън от кампанията му за изпращане на хуманитарни помощи и операция по налагане на мир в бунтовническата африканска държава.

Но сега всичко това остана в миналото.

Новото ви назначение няма нищо общо със сомалийците

За сметка на това са запазени индустриалните количества калашници. В новите мисии отново се включвате в найелитното подразделение на американската армия. Като член на Делтите ще трябва да се насочите в две посоки в зависимост от това коя от двете нови кампании предпочетете да изиграете първо. Ако ви е писнало от местната върла зима и ви се ще да се потопите в една хубава колумбийска джнугла с целия му там набор от нещица, класически за всяка тропическа гора (комари, реки, алигатори, терористи с АК-47, още комари...), то тогава първата кампания е за вас. Целта ви е местен картофен бос... тъй де, един от местните наркобосове. От втората кампания пък лъха доста повече на духа на оригиналния DF. Посоката този път е Иран. Отново ще имате класически за района пейзажи – палми, ниски схлупени къщурки с два АК-47 отпред, скорпиони и ислямисти, въоръжени с гореспоменатия култов руски автомат.

Малко мрън-мрън...

Сигурно сте усетили доста силното присъствие на две буквички с цифрата 47 след тях. Причината за първото ми измрънкване е, че всички врази в играта се мъкнат с едно и също оръжие (без снайперистите и момчетата с РПГ-та, но те и без това са редки птици – или ги отнасяте, преди да са разбрали от къде им е дошло, или вас ви отнасят).

Второто ми измрънкване е по повод на един концептуален проблем в играта. САЩ са могъщи. САЩ са велики. Наш'те войници са Шварценегери бе, ей. Същински Терминатори. Или поне това е посланието на играта. В първия BHD имаше срещи между един от "наш'те" и петима лоши, но това бе оправдано от историческите събития и така наистина се получаваха напечени престрелки между уличките. В експанжъна обаче става истинско мазало.

Още в една от първите мисии се изправяте срещу огромно количество врази. И след като почти от упор застрелвате към петнадесетина (сам, с вярната помпа и докато са скупчени на едно място) започвате да се чудите дали случайно някой от бета тестърите на играта не е забравил включен God mode-а. Противникът е тъп та дрънка. Толкова е точен, че единствените му жертви са чайките, имали нещастието да прелетят над него и толкоз. Такива хитринки като например да хвърли гранатка просто няма. Ако попаднете в засада, то тя е скриптирана сцена.

Последните две измрънквания са свързани с продължителността и новите оръжия – за около шестнадесет часа минавате всичко. Но напоследък май всички игри са по-къси, отколкото ни се иска, така че това е по-скоро бял кахър и маркетингов трик на повечето производители... И ако не ми се налагаше в някои мисии по default да вземам G3 карабината вместо вярната M16-ка, така и нямаше да я чуя как стреля.

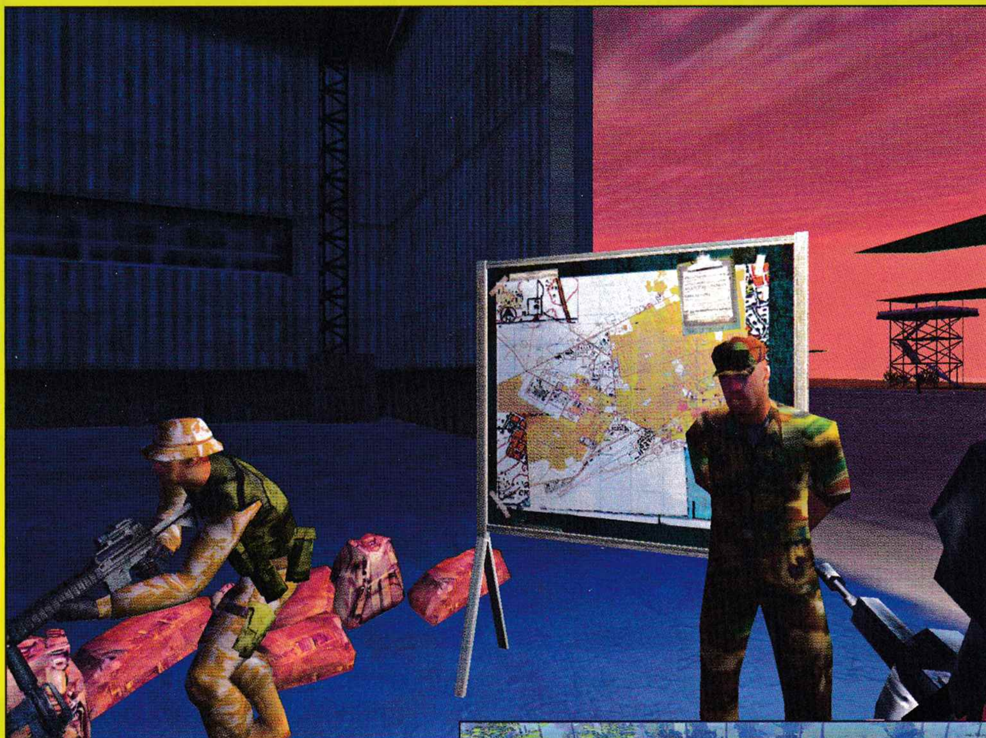
А сега хубавкото

Сигурно вече сте ме хванали в противоречие – казвам, че играта е адски добра, пък досега мрънкам. Прави сте, но като цяло Team Sabre ме оставя със смесени чувства. Като Анджелина Джоли по бельо в леглото ти, но в цикъл.

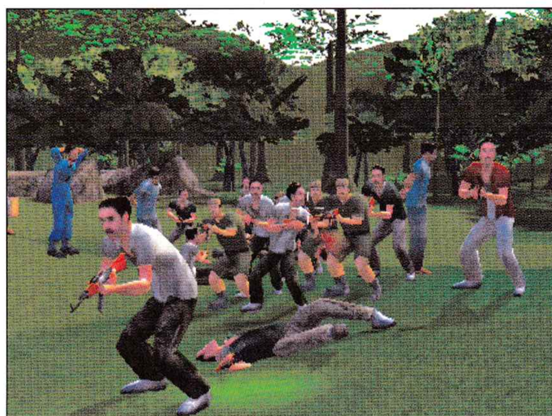
Първо новите оръжия – да, наистина те са само три: H&K G3A3, H&K G36E и H&K PSG1 Sniper Rifle. Първото е без оп-



TACTICAL SHOOTER	
графика	■■■■■□
звук	■■■■□□
геймплей	■■■■■□
общо	■■■■■□
	1 CD
издател	NovaLogic / Ritual Entertainment
сайт	www.novalogic.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC







тика и с тридесет куршума в пълнител. Доста неточно, но за сметка на това не използва стандартните 5.56 мм патрони, а 7.62 мм. Точно като тези на тежките картечници. Ефективността му срещу хора е средна, но само няколко куршума са достатъчни, за да взриви насочваща се към вас джипка, да пробие стена или да гръмне лодка. Второто е едно към едно с M16-ката, но оптиката му е значително по-добра от всички останали карабини. Недостатъкът е, че няма подцевен гранатомет. Все пак, когато се колебаете между карабина и снайпер, това е оптималното решение. Последното ново оръжие, снайперът PSG1, е доста странно. Хем има средно добра оптика и среднокалибрени куршуми, хем презарежда сравнително бързо и побира до

двадесет "сребристи билетчета към Рая"

в пълнителя си.

Но новите пуцала са само за разнообразие. Истинската красота на играта идва не от тях, а от мисиите. Тук вече можете да изпаднете във възторг, ако се абстрахирате от статистически пост-гейминг прозорци с body count 1:250 за наш'те. Отново имаме познатия ни тип мисии – влез и избий всички или пък предпази/спри конвоя. Един от най-забавните елементи на геймплея от първата игра – този на картечното гнездо на Хъмви – също присъства. Като цел и задачи нищо ново, но начинът, по-който е представен, е повече от добър.

Понякога преди да започне истинския екшън, ще трябва да си прочистите мястото за кацане. Друг път хеликоптерът ви оставя да цамбурнете в средата на океана. И от малката лодка, която ви чака, трябва не само да направите успешен десант, спирайки патрулните катери на враzите, но и да се справите с комитета по посрещането, който със сигурност не е постлал червен килим на брега.

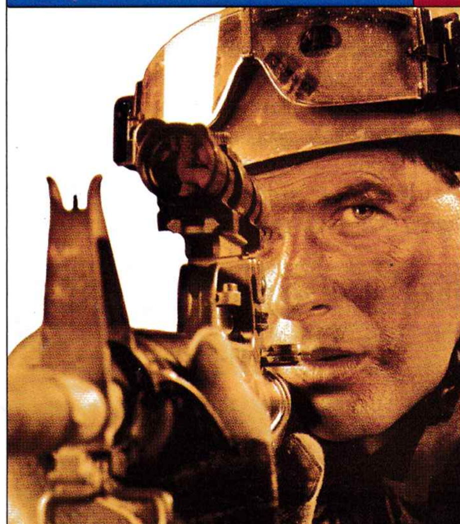
Уви, нямате пълен контрол над

двете нови превозни средства

– хеликоптерът MH53M PaveLow IV и лодката RHIB Rigid Hull. Но те често ще са свързани с началото и края на новите мисии.

Друг положителен момент е свързан с архитектурата на нивата и фийлинга от

ИСТОРИЯ НА DELTA FORCE



Първа Special Forces Operational Detachment-Delta (SFOD-D) на американската армия е звено за специални операции, предназначено за военни и антитерористични действия извън пределите на САЩ. Делта Форс е създадена през 1977 г. от полковник Чарлз Бекуит (Charles Beckwith), като отговор на множеството терористични инциденти, започнали от 1970 г. Още от самото си начало звеното е силно повлияно от британските спецчасти SAS.

Делтите са разделени на три големи групи (A, B и C). Всяка от тях пък се дели допълнително на по-малки части, специализирани в различни операции като HALO, SCUBA и т.н. Има и звена, занимаващи се с поддръжка на отрядите, медицинска помощ, финансиране и т.н.

Щабът на Делта Форс е Форт Браг, Северна Каролина. Най-често делти стават рейнджъри или членове на специалните сили на американските ВВС. На тяхно разположение са последните постижения на военните технологии – оръжия, превозни средства, уникални парашути... Рядко екипировка като тяхната може да бъде видяна другаде. С възможността си да реагират светкавично във всяка ситуация и да нанасят максимално големи щети на врага, запазвайки в същото време пълна дискретност, те участват в почти всеки регионален конфликт, в който САЩ имат стратегически интереси. Основното им предназначение е антитероризма. Най-често задачите им са свързани със спасяването на заложници, но също така могат да се справят добре и на бойното поле. Ето някои от по-известните им успешни мисии, за които се знае официално:

1979 – работят с ФБР по време на Панамериканските игри в Пуерто Рико и предотвратяват атентат.

1984 – акция в Близкия Изток в отговор на отвличането на кувейтски пътнически самолет. По време на акцията загиват двама американци.

1989 – успешно спасяване на американски граждани по време на операция Just Cause (Справедлива кауза) в Панама. Участват в търсенето на генерал Мануел Нориега.

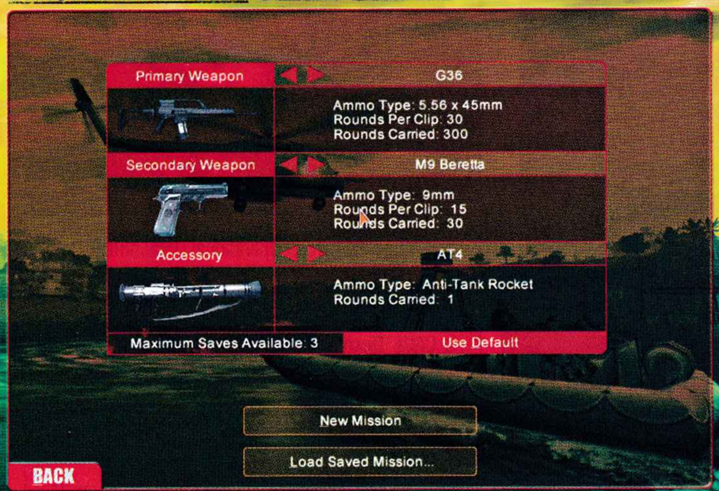
1991 – унищожават SCUD платформи в Северен Ирак.

1993 – участват заедно с Task Force Rangers в операция с цел залавянето на ген. Мохамад Айдид в Могадишу, Сомалия. Едновременно найуспешната и най-печалната мисия на Делтите в цялата им история, станала известна с името "Operation: Black Hawk Down".

1997 – малък отряд действа в Лима, Перу, след завземането на резиденцията на японския посланик през януари 1997 г.

новите терени. Задачите в Колумбия нямат нищо общо с начина на водене на бой в Могадишу. Тук тучните полянки се редуват с гъсти зеленини, в които ви е трудно да откриете дори собствените си съекипници – нарко-солджърите услужливо си носят камуфлажните облекла в цвят каки. Отново се редуват мисии на свобода и такива в затворени пространства. И като споменах филинга, винаги съм смятал, че той е най-важен за серията. Тук някак си се губи сомалийската атмосфера и силното влияние, което оказва скорошното гледане на филма. И за да се уравновесят нещата, авторите са придали доста повече "живот" на съекипниците ви. Да, думичката "Team" в заглавието е ключова. Момците се държат почти реалистично: мрънкат, оплакват се или се присмиват на противниците си. Не може да не се спомене, че броят на опонентите в произволните битки е драстично вдигнат. Сега говорим по-скоро за меле и реалистичността някак си се губи.





Графиката

си остава на все същото добро, че даже и по-добро ниво. Вярно е, че на NovaLogic им трябва ъпдейт на енджина, ако искат да са в крак с новите визуални моди. Все пак си е готино жертвите ти да се превъртат и строполяват винаги по различен начин в зависимост от това къде си ги пернал. Водните повърхности пък си остават едни от най-добрите, правени засега в компютърна игра и веднага грабват окото. Добро впечатление правят и непретенциозните от днешна гледна точка системни изисквания, въпреки че с някои видеокарти играта си прави странни ташаци и размазва текстурите.

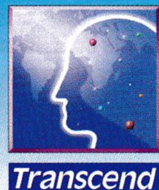
Геймката си заслужава, първо – ако сте фен, второо – ако не сте фен и трето – просто не останаха много като нея...

Георги Панайотов

P.S. Всички забележки към играта отпадат, когато видите трейлъра на Joint Operations – явно пичовете от NovaLogic не са мързелували по Коледните празници.

P.P.S. Сигурно все някога сте си пожелавали наистина да преживеете ставащото на екрана. Някои от изискванията, нужни за кандидатстване за Делта, са: да си мъж, доброволец, гражданин на САЩ, да си изкарал изпит Class II Flight Physical, да си квалифициран за въздушни мисии. Да имаш чисто съдебно минало, да минеш началния физически тест (55 лицеви за 2 мин., 62 коремни за 2 мин. и 2 мили за не повече от 15 мин. и 6 сек.). Изисква се също така чин капитан или майор, висше образование и т.н. Така че ако мечтата ви е да станете Делта, ще трябва доста да се потрудите доста. И преди това да спечелите "зелена карта". :)

Освежи дигиталния си свят флаш продукти и аксесоари



xD-Picture Card



Secure Digital (SD)



5 г. гаранция

MultiMediaCard



SmartMedia





2 г. гаранция



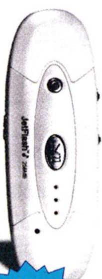
5 г. гаранция



5 г. гаранция



2 г. гаранция

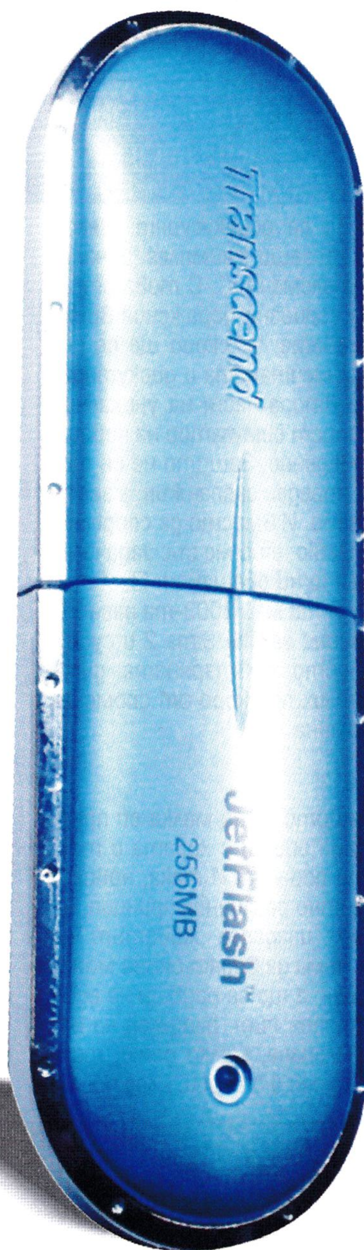


2 г. гаранция



2 г. гаранция

НОВИЯТ JetFlash USB 2.0



ОЩЕ ПО-МОДЕРЕН ДИЗАЙН!
- 3 възможни разцветки;
- Само 11 грама!

ОЩЕ ПО-БЪРЗ!
- Четене 8.0 MByte/s, Запис 7.0 MByte/s

ОЩЕ ПО-СИГУРЕН!
- Защита с парола
- Защита от изтриване
- Здрав корпус

ОЩЕ ПО-ФУНЦИОНАЛЕН!
- True Plug and Play
- Boot-Up функция
- Partition функция

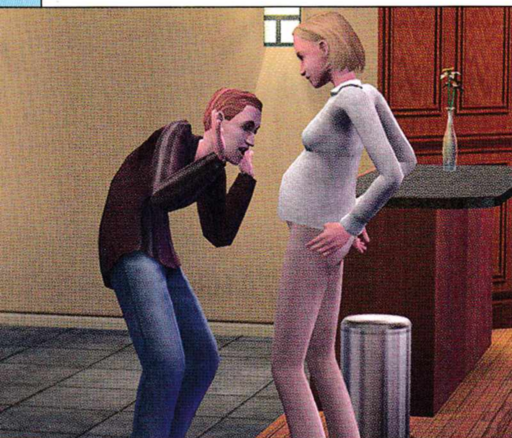
ОЩЕ ПО-УДОБЕН!
- Съвместим с Windows® 98/98SE/2000/Me/XP, Mac OS 9.0, Linux kernel 2.4
- Без допълнителни драйвери и инсталации
- Без допълнително захранване

ОЩЕ ПО-РАЗНООБРАЗЕН!
- От 32MB до 4GB

С ПОДАРЪЦИ:
- Диск с полезен софтуер
- Допълнителен USB кабел
- Симпатична каишка за врата

С 2 ГОДИНИ ГАРАНЦИЯ!









По времето, когато дългоочакваната нова игра The Sims 2 трябваше вече да е на пазара, се появи новината, че Maxis ще пуснат въпросното заглавие най-рано през юли. Т.е. половин година по-късно от обявеното на последното издание на E3. Официалното обяснение е, че трябва да се доизкусурят "някои подробности, касаещи геймплея и част от графичните елементи". С това отлагане EA нанесе сериозни поражения върху вярата на феновете, че скоро ще се докоснат до така мечтаната и дискутирана изцяло нова втора част на уникалния по своята същност симулатор на човешки живот и поведение. Защото не си точим зъбите за пореден експанжън, а за нещо наистина ново. И вместо да споделям възторга си в ревю, ето ме със задачата да припомня какво ни обещават Electronic Arts и Maxis от 5-ти май 2003-та насам...



The Sims 2

Шеметна триизмерност, генетични чудеса, хомосексуални бракове и какво ли още не ни готвят Maxis и EA...

От целия анонс за The Sims 2 и суетнята около често повтаряната дума "3D", се впечатлих по-скоро от споменаването на термина

генетика

Може би защото като малка си представях как правя опити с хората и техните гени като порасна. И така, новост ще бъде абсолютно различния принцип, на който ще бъде изграден животът на симсовете. Те няма да водят онова монотонно ежедневие, а ще се радват на един преосмислен жизнен път, разделен на няколко фази – пеленаче, малко дете, тийнейджър, възрастен и старец. След последователното преминаване от една форма на съществуване в друга, логично ще настъпва и естествена смърт.

И ето тук се появява генетиката, обляна в блясъка на прожекторите – освен наследство в кинти, покойният симс ще оставя на поколенията и своите белези – очи, коса и прочие. Още при създаването на първия екземпляр от родословното дърво, вие ще можете с най-малки подробности да комбинирате зелени очи с леко чуплива коса, прав нос и скулесто смугло лице, разположени на някое добре сложено тяло. При съчетаването им с гените на представител на другия пол, ще се получават нови комбинации, в които определяща роля няма да играем ние, геймърите, а любимата ми наука, изследваща наследственото предаване на белезите при живите организми.

Знайте, че EA щедро обещават неограничени възможности по отношение на

ролята ви на мини-господ

при регулирането на поведението на симса. Защото това ще е симс от ново поколение. Той ще има и спомени, които ще формират отношението му спрямо заобикалящата среда и взаимодействието му със себеподобните. Спомени още от ранна детска възраст, на базата на които той ще формира критериите си за добро и зло, ще гради приятелство или вражда. И така, от вас зависи дали малкото сладко симсче ще се превърне в една уравновесена социална единица, успяла да разгърне мощта на своя потенциал.



СИМУЛАТОР	
издател	Maxis / EA
сайт	http://thesims2.ea.com/
излиза	лято 2004
платформа	PC

Защото идеята в The Sims 2 е следната – осмисленото детство е предпоставка за един добър живот като отговорна глава на семейството или любяща майка. Т.е. ако давате на детето команди от рода "учи си уроците", "залягай над математиката" и т.н., изпълнението на тези наставления ще го формират като съвестно изпълняващ задачите си малък гражданин. Впоследствие в колежа, на базата на спомена от изпълнението на тези команди, той също ще бъде прилежен. И по-късно ще пренесе тази изпълнителност и на работното си място. Там все още няма да можем да го следваме и надзираваме пряко. Казват обаче, че ако си върши работата добре, ще има достъп до всичките екстри за едно успяло човешко същество – по-високо заплащане, по-добри дрехи, по-хубава къща/кола/жена, социални привилегии под формата на специфични предмети...

Схващате ли? На мене ми се струва прекалено натуралистично, сякаш The Sims 2 иска да ни учи

как се създават идеалните хора

Разработчиците на тази игра като че ли искат да ни кажат, че ако издържим теста на едно-две поколения успели симсове, които на прага на старостта си ядат само черен хайвер и се къпят в позлатени джакузита, ще сме годни да осъществим тая отколешна амбиция и в реалността. Но тези редове са ми дадени не за философски размисли, а за още факти, свързани с новия The Sims 2...

Да се върнем към социалния живот на симсовете. В един от първите официални скрийншоти двама млади взимаха заедно една доста "гореща" вана. На официалния сайт се мъдри и сцена, в която две целуващи се жени са изненадани от мъж. Кой знае още какво ще можем да видим в самата игра. В каноните на добиващата застрашителни размери в Америка "политическа коректност", ще станем свидетели на междурасови, хомосексуални и какви ли не връзки между нашите симсове. Очевидно EA са заложили на разчупен стереотип, що се касае до избора на партньор (и то водени от идеята за максимална достоверност). А ако в едно семейство възникнат недоразумения, бракът ще може да се разтрогне по взаимно съгласие. Освен това ще имате възможност да делите покрива си и с роднини – представям си нещо като фамилна къща с чичовци и лели. Все пак ще има ограничение – броят на хората не трябва да надхвърля осем.

Новости ще има и при

изграждането на самата къща

Предвидена е възможността тя да е на няколко нива, да има мазе или таван, да е построена на хълм с цел максимално доближаване до това, което сме свикнали да ни предлагат проектантските фирми. Ако пък имате любим квартал или пък сте привързан към някоя сграда, конструирана в SimCity, ще е възможно да заселите в нея любимите си симсчета. Предвидено е те да не звънят на онова скучно такси с определен маршрут, а да ходят на пазар, да имат истински взаимоотношения със съседите (а не да чакат някой да ги навести). И най-вече – ще имат и почивни дни! Най-накрая седмицата ще завършва логично с уикенд за отмора или занимания със семейството.

Нека обърна малко внимание и на оная вълшебна дума "3D". Графичният енджин на The Sims 2 ще е нов и напълно триизмерен. Той ще ни дава възможност за различна и по-реална навигация в пространството. Предвидена е възможност за гледна точка от първо лице в режим "камера", която ще ни въведе директно в реалността на нашите деца. Ще виждаме техния свят. Ще можем да се доближим до лицата им толкова много, че да различаваме дори емоционалните им състояния (гняв, възхищение, любов). Или пък ще разглеждаме продуктите в хладилника и ще се чудим от какво е направена пицата за закуска. EA обещават и специални графични ефекти – дъжд, гръмотевични бури и т.н. Те ще придават допълнителна достоверност на света, в който се развива действието. И зад всичко това ще стои качеството на детайла, на добрата визия.

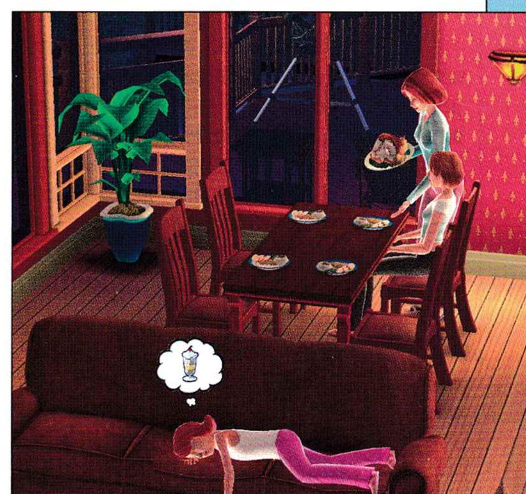
Остава да чакаме и да стискаме палци EA и Maxis да успеят да влязат в новия срок и да ни зарадват с един летен мегахит. The Sims 2 има всички шансове да бъде такъв. Не искам да си мисля, че цялата предварителна информация може да се окаже просто рекламен трик. Не, не... The Sims 2 ще има и вярвам, че ще бъде наистина една игра от ново поколение.

desi|re











Ultima V

LAZARUS

И Team Lazarus казаха: "Ultima V, стани". И Ultima V стана...

Преди време в статията "Новата вселена на Ultima" ви представих очакванията за някои от най-интересните римейкове, чиято цел е да вдъхнат нов живот и да реконструират отделни части на Ultima - една от най-интересните, оригинални и увлекателни фентъзи ролеви поредици въобще. И ето че почти година по-късно един от тези проекти – може би най-амбициозният от тях - достигна до своя алфа статус. Иде реч за Ultima V: Lazarus – пълен римейк на Ultima V: Warriors of Destiny, изграден с красивия графичен енджин на Dungeon Siege. В следващите редове ще разберете какво са успели да постигнат лудите феновете от Team Lazarus до този момент.

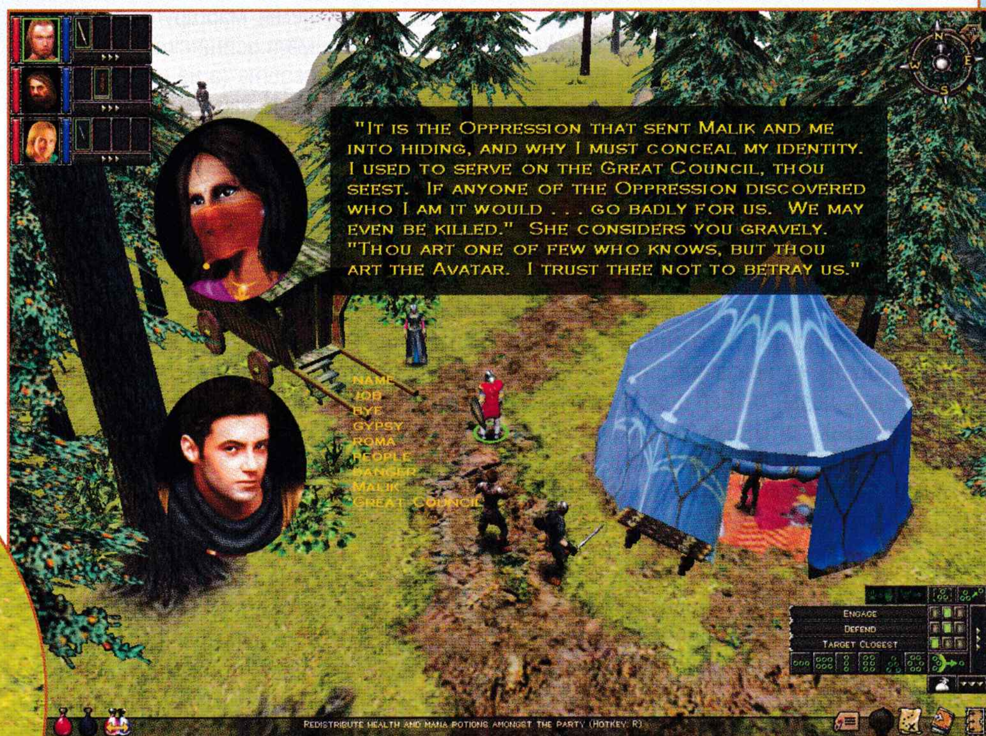
ЗАЩО LAZARUS?

Римейкът е кръстен на библейския герой Лазар, който, според евангелието на Йоан, бил възкресен от самия Иисус.

И тъй като по думите на Team Lazarus Ultima V е адски остаряла на технологично равнище, името Lazarus им се е сторило доста подходящо. Те я възкресяват буквално от мъртвите виртуални пространства с един по-съвременен вид, звучене и геймплей.

Цялостно впечатление

Алфа версията на демото на Lazarus съдържа едва малък фрагмент от това, което ще представлява финалният вариант на този римейк. Но въпреки това тя дава чудесна представа за това какво ни готвят Team Lazarus. Целият остров Verity е на ваше разположение. Ще може да посетите град Moonglow и да видите мястото, където ще се намира The Lyceaum, Крепостта на истината, във финалната версия. За съжаление тя не е включена в демото.



Стартовата точка в алфа-та е недалеч от Moonglow. Главният герой, аватарът, обаче не е сам. В неговата компанията са верните му приятели Йоло и Шамино. Можете да се разхождате заедно с тримцата и да разгледате целия остров Verity, да разговаряте с една дузина NPC-та и да се сражавате с няколко добре познати от света на Ultima твари като orc,



RPG	
издател	Team Lazarus
сайт	http://www.u5lazarus.com
излиза	When it's done!
платформа	PC

ettin, gazer, evil mage, cyclops и reaper.

В общи линии с това се изчерпват всички възможни действия. В демото не може да правите магии, да изучавате нови умения и да се нагърбвате с изпълнението на каквито и да било куестове. То обаче ще ви покаже как точно ще се провеждат самите диалози. Това става подобно на оригиналната Ultima V, но с тази разлика, че самите реплики са обогатени и обработени.

Геймплей

Лошо впечатление прави фактът, че в демото не са добавени предметите от оригиналната Ultima V. Когато убиете дадено чудовище, то пуска оръжия и екипировка, характерни за Dungeon Siege. Това е малко дразнещо. Team Lazarus обаче имат намерение да включат във финалната версия на играта абсолютно всеки предмет от Warriors of Destiny, заедно с неговите оригинални статистики – такива, каквито ги помним, без никакви промени. Разработчиците дори ще добавят и нови предмети, за които обаче все още не се знае почти нищо.

Team Lazarus твърдят, че Lazarus ще запази същото ниво на интерактивност, което е характерно за почти всички игри от поредицата. Ще имате възможност да взаимодействате с почти всичко, което очите ви виждат като предмети. Интеракцията ще е на нивото на оригиналната Ultima V и е възможно да достигне дори висотите, които видяхме в седмата част на поредицата. Тази основна характеристика на реимейка обаче, не е включена в демото, така че все още не мога да коментирам доколко нейното приложение ще бъде успешно.

По-голяма Британия

Съдейки по демото, светът на Lazarus ще е няколко пъти по-голям в сравнение с този в оригиналната Ultima V. Причината е следната - всичко в Warriors of Destiny – градове, гори, блата, та дори подземия, беше разположено в един доста по-малък мащаб. При един триизмерен терен обаче това би било невъзможно. Това означава, че разстоянията между отделните обекти ще нараснат неколкократно и съответно пътуването от един град до друг ще отнема много повече време, отколкото преди. Това ще стимулира играчите да използват доста по-често алтернативните форми на транспорт като коне, кораби, moongates и прочие.





Team Lazarus обещават, че цялостната карта на Britannia ще бъде почти напълно идентична с тази в оригиналната Ultima V. Градовете ще съдържат абсолютно същите NPC-та и сгради, но като дизайн ще бъдат малко по-различни с цел по-високо ниво на реализъм. Очаква се да видим и най-малко две нови мини подземия. Но съществени промени в света на Ultima V няма да има.

Красив авторски дизайн

Както вече споменах, Lazarus се захранва от енджина на Dungeon Siege. Една от причините Team Lazarus да изберат именно него е, че той предоставя огромна свобода на действие за всеки създател на модове. Още със стартирането на демото се забелязват някои доста интересни детайли. Например аватарът ви е облечен с характерната за него туника. Когато влезете в Moonglow пък, ще забележите, че разработчиците са вложили доста усилия, за да пресъздадат този магически град по възможно най-готиния начин. Сградите нямат почти нищо общо с тези от Dungeon Siege, а почти всеки детайл в тях напомня по един или друг начин за света на Ultima.

На последно място трябва да се отбележи и следното – Team Lazarus са се заели с дигиталното обработване на музиката от оригиналната Ultima V. Отделните местности в демото (Moonglow, блатото, крайбрежието) се характеризират със своя собствена мелодия. В това отношение разработчиците са свършили изключително добра работа. Те дори смятат да добавят и няколко нови парчета.

В момента е завършена около седемдесет процента от цялостната работа по Lazarus. Излизането на този римейк наближава. Той ще бъде напълно безплатен, но от една страна, ще изисква инсталиран Dungeon Siege: Legends of Aranna, а от друга, оригинална Ultima V: Warriors of Destiny, за да се избегнат евентуалните пререкания с Electronic Arts. Очакванията на разработчиците е той да "тежи" около 100-150 мегабайта, което реално погледнато е доста за един мод. Но съдейки по алфа версията на демото, той определено ще си заслужава всяка една секунда, минута или час, прекаран в неговото теглене. Амин.

Владимир Тодоров

P.S. Въпросната официалната алфа демо версия можете да свалите от http://www.u5lazarus.com/.

Що е MMORPG, има ли почва то у нас и ще стане ли достъпно за българския геймър?

Минало, настояще и бъдеще на онлайн ролевите игри

MMORPG. Този странен и трудно произносим акроним произхожда от словосъчетанието Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. В приблизителен превод на български това ще рече масова мултиплейър онлайн ролева игра. Всяко MMORPG се състои от динамична и постоянно променяща се виртуална вселена, населена със стотици и дори хиляди геймъри като вас, жадни за приключения и битки. Свят, който се обновява с нови земи, същества и куестове ежемесечно и дори ежедневно. Свят, примамлив със своята необятност. Свят, който съществува постоянно само онлайн в глобалната мрежа. Нещо като една мини-версия на "Матрицата". Това е игра без край, за разлика от обикновените RPG-та.

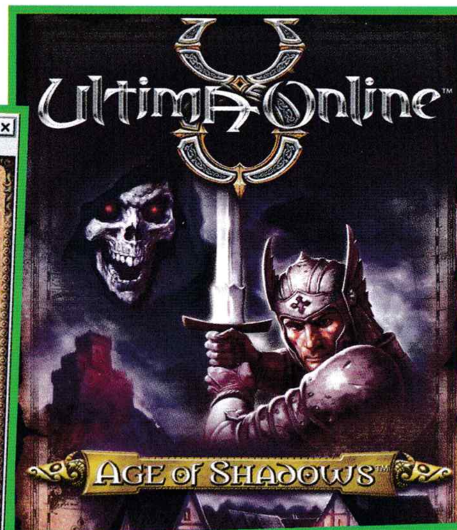
MMORPG-то преобърна представите за компютърните игри. За жалост този жанр не е особено популярен в България, тъй като може да се играе само с легални копия на съответните заглавия, нуждае се от бърз Интернет (по възможност над 56 kbps) и в общия случай трябва да се плаща ежемесечна абонаментна такса (от порядъка на 10-15 долара, които дори и да можете да си позволите, ще трябва да преведете онлайн, което пък означава, че се нуждаете и от кредитна карта). Но все пак би било срамота, ако не му отделим достатъчно място, за да представим в рамките на допустимото неговата история – от корените му до сегашното положение. Дори ще си позволим да надникнем и в бъдещето.

МИНАЛО – или как MMORPG-то се пръкна на белия свят

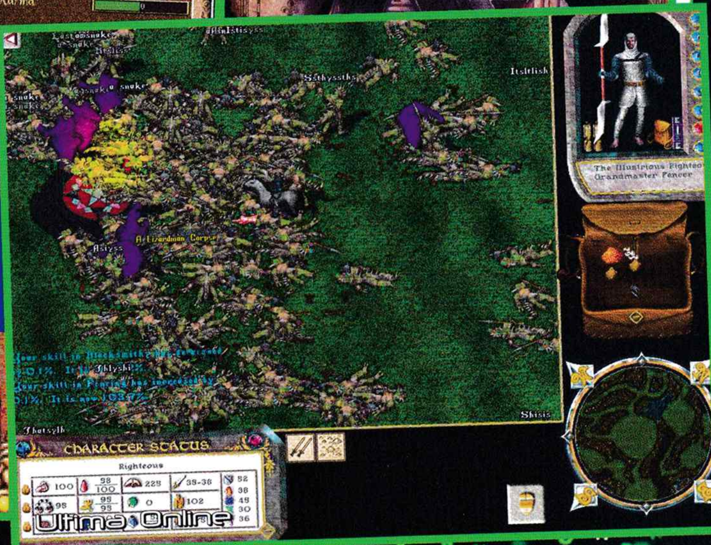
Произходът на този жанр се крие в далечното минало и стои в основата на текстовите приключения MUDs (Multi-User Dungeons – мулти-юзерни подземия), първото от които е създадено от Рой Трюбшоу през 1978 година. Наблюденията над произхода на жанра MMORPG (и на масовите мултиплейър игри въобще) показват, че всички негови основни елементи са съществували още през осемдесетте години на XX век. Но само поотделно, не в един-единствен продукт. През 1985 година например LucasFilm създават първия графичен виртуален свят, поддържащ над шестнадесет играча наведнъж. Той е наречен Habitat и притежателите на Commodore 64 можеха да влязат в него чрез QuantumLink.

Някои хора смятат, че през 1996 година 3DO за първи път употребяват из-

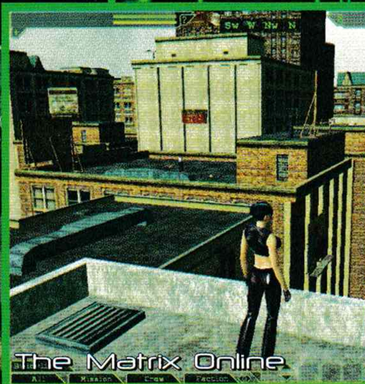









The Matrix Online


The Matrix Online


EverQuest 2

раза "масова мултиплейър игра", лепвайки го за своя най-нов продукт тогава, наречен Meridian 59. Раф Костър от Origin обаче е на мнение, че терминът е изкован от самите Electronic Arts във връзка с проекта Ultima Online. Самият той се отнася доста иронично към Meridian 59 и я окачествява като своеобразен MUD. Освен това смята, че с Ultima Online неговата компания е постигнала нещо, което никой друг досега не е успял да направи – по отношение на чат, на интерфейс, при изграждането на героите, на поддръжката, на месечната такса и т.н. "Ние утъпкахме пътя и хората ни последваха", казва той. Това смело твърдение е лесно защитимо. На 26 септември 1997 година Ultima Online излиза на пазара. Тя е свидетелство за едно истинско новаторство в жанра на ролевите игри. Заглавие, което успя за отрицателно време да събере над двеста хиляди души в своя виртуален фентъзи свят. И това, ако не е успех...

Несъмнено и Азия се оказва добра почва за развитието на MMORPG жанра. През 1996 година например в Корея се появява Kingdom of the Winds – масова мултплейър игра, създадена от дизайнера Джейк Сонг. Тя зарибява над един милион потребители. Успехът е страхотен. Той следва Сонг и в неговата втора игра, наречена Lineage, която спечелва за своята кауза над четири милиона играчи из целия свят (по-голямата част от които са жители на континента Азия).

Малко по малко MMORPG жанрът завоюва ключови позиции и до края на 1997 година успя да се утвърди като име.

Ultima Online придоби невероятна популярност, но нейната двуизмерна графика с гледна точка "от птичи поглед" постепенно започна да остарява и да изглежда неуместно на фона на технологичния бум. И тогава през февруари 1999 година настъпи преломният момент в историята на MMORPG жанра – времето, в което се появява култовият EverQuest. Това е първата изцяло триизмерна масова мултиплейър ролева игра, съсредоточена върху воденето на битки, изследването на нови местности и развиването на герой. Отзивите са бурни и почти само положителни. Тя успя да приюти над петстотин хиляди геймъри и даде начален тласък на следващото поколение MMORPG-та – тези, които се играят и до ден днешен.

НАСТОЯЩЕ – или какво джиткат днешните онлайн RPG-маниаци

През 2003 година излязоха поне една дузина MMORPG игри, много от които са експанжъни на някои от вече утвърдените заглавия. Всички те по един или друг начин се опитваха да се доберат до феноменалния успех на Ultima Online и EverQuest. Но това дали са успели е съвършено друг въпрос, защото този жанр все още е пълен с доста недоизпипани елементи по отношения на геймплея като цяло.

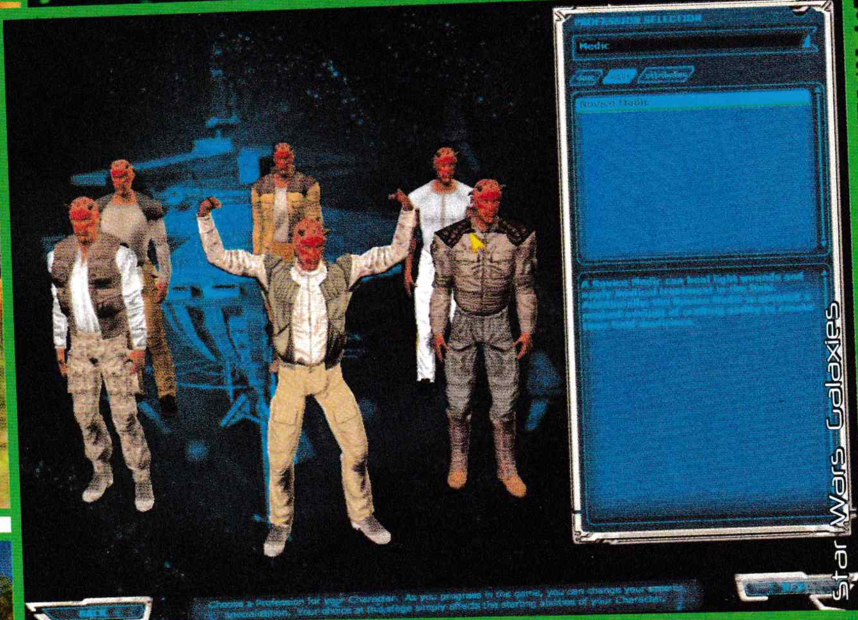


A Tale in the Desert



World of Warcraft

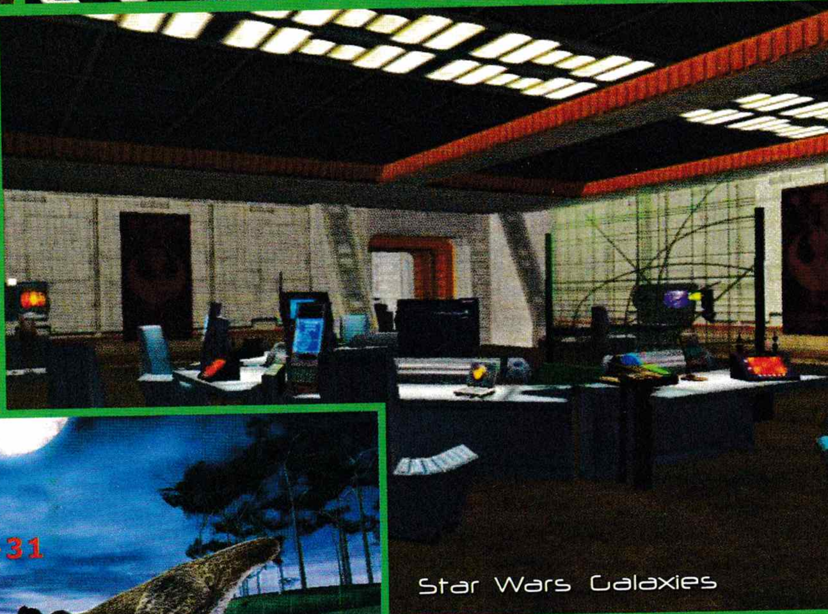
Може би едни от най-успешните MMORPG заглавия за 2003 година са наскоро излязлата междузвездна онлайн сага Star Wars Galaxies и единадесетата част



Final Fantasy XI Online



Final Fantasy XI Online



Star Wars Galaxies



Star Wars Galaxies

на Final Fantasy. Първата игра успя да привлече около триста хиляди въстаници и империалисти в своя виртуален свят за изключително кратък период от време. И това едва ли е случайно, защото Star Wars Galaxies вероятно е играта с най-уникалната атмосфера в жанра. Final Fantasy XI пък спечели сърцата на геймърите (двеста и петдесет хиляди само в Япония) с максимално зарибяващия си геймплей, който те увлича още с първото логване и те оставя да правиш едно-единствено нещо – да се забавляваш!

Друго по-любопитно заглавие на изминалата година е A Tale in the Desert. То може да се окачестви като една от най-оригиналните и странни MMORPG-та въобще. На първо място – в него няма никакви битки и на второ – управлението се основава на системата "посочи и цъкни". A Tale in the Desert фокусира изцяло върху социализацията на героя ви и върху т.нар. занаятчийство. Това е заглавие, в което играчите трябва да се опитат да създадат общество не къде да е, а в самия Древен Египет.

По отношение на експанжъните положението е следното. От една страна Sony Online Entertainment поддържат живота на най-популярната MMORPG игра с поредица от разширения. През 2003 година EverQuest се сдоби с цели два експанжъна – Legacy of Ykesha и The Lost Dungeons of Norrath. От друга страна пък, след близо шестгодишно закъснение, и Origin пуснаха разширение за Ultima Online, наречено Age of Shadows. Естествено, и трите игри имаха подобаващо добър успех. Но експанжънът с най-горещи отзиви безспорно бе Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis. Той внесе почти всички подобрения, за които феновете жадуваха в оригиналната игра. И при това го направи със замах.

БЪДЕЩЕ – или какво ни готвят идните MMORPG игри

Това, което ни очаква за в бъдеще, са поне една дузина MMORPG игри – Ultima X: Odyssey, Pirates of the Burning Sea, Dragon Empires, Warhammer Online, Wish, City of Heroes, Lineage II, World of WarCraft, Guild Wars, EverQuest 2, Middle-Earth Online и The Matrix Online. Видно е от километри, че този жанр все още не е изчерпан по отношение на идеите и все още има хляб в него.

Безспорно най-очакваното MMORPG въобще е World of WarCraft (предварително представяне на играта може да прочетете във февруарския брой на PC Mania). Ако имаме късмет и то излезе до края на 2004 година, не би трябвало да се учудваме, ако се окаже най-хитовото и успешно MMORPG въобще. Защото, както всички знаем, компанията Blizzard отдавна се превърна в синоним на едно нещо – качество.

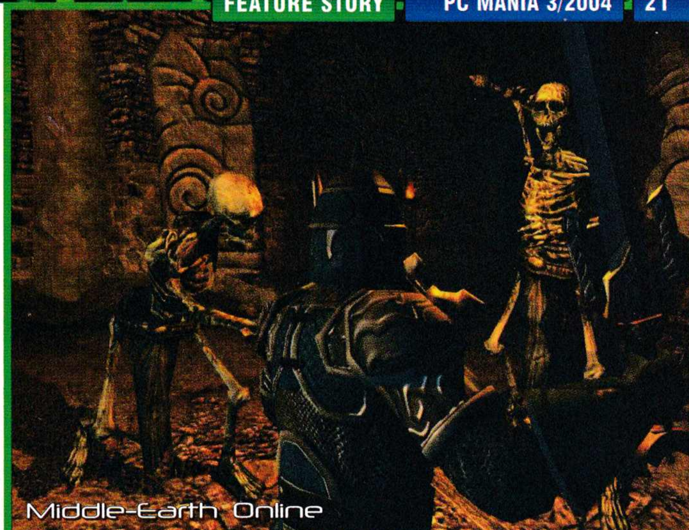
Но освен World of WarCraft ни очакват и няколко доста любопитни заглавия, които се основават на вече утвърдени в киното или литературата светове. Такива са The Matrix Online и Middle-Earth Online. Първата игра се разработва от Monolith и действието в нея ще се развива след събитията в "Матрицата: Революции". Явно всичко, което има край, си има и ново начало. Матрицата все още съществува! The Matrix Online ще ви даде възмож-

ност да правите готините трикове, познати ви от кино трилогията на братята Уашовски – кунг-фу биткии престрелки с ефекти в стил "куршумено време", даунлоуд на нови умения и прочие. Из нета се появиха слухове, че работата по въпросното MMORPG е преустановена поради слабия успех на "Революции". И нищо чудно – официалният сайт на играта се ъпдейтва адски рядко и почти няма нищо ново по него от самия анонс насам.

От друга страна, излизането на Middle-Earth Online е сто процента сигурно. Играта ще ви потопи в виртуалния вариант на Толкиновата "Средна земя" и ще ви позволи да тръгнете или по отъпкания път на доброто, или по буренясалите друмища на злото (в зависимост от това кои магически предмети използвате най-често). Неслучайно Middle-Earth Online е една от най-очакваните онлайн игри след World of WarCraft.

Как ли ще се представят първите наследници (EverQuest 2 и Ultima X: Odyssey) на истинските родоначалници на този жанр? Това е въпросът, който тормози почти всички MMORPG фенове. И двете игри ще се захранват от най-ново поколение графични енджини и имат доста интересни хрумки по отношение на геймплея. Докато EverQuest 2 ще съдържа преработена система за изучаване на нови умения и ще кара героите ви постепенно да остаряват, Ultima X ще прилича по-скоро на продължение на деветата част от поредицата и ще ви позволи да се превърнете в следващия аватар.

И на последно място ще хвърлим поглед към Guild Wars – игра, разработвана от част от бившите създатели на Battle.net, напуснали Blizzard по една или друга причина. Най-отличителната характеристика на това MMORPG е, че то няма да изисква месечни такси. Закупувайки играта, геймърите ще получат достъп до основния континент в нея. И когато той им омръзне или ако искат да отидат до някой по-различен остров, ще трябва да си закупят "експанжън", който ще им даде неограничен достъп до избраната от тях нова територия.


Middle-Earth Online

В крайна сметка какво излиза?

Дали бъдещето на PC геиминга се таи в MMORPG жанра (и въобще в масовите мултиплейър онлайн игри като цяло)? Бих казал, че по-скоро да. Неговите възможности са все още недостатъчно изследвани, а интересът към подобен род игри продължава да набъбва с пълна пара. За голямо мое съжаление, този жанр в България продължава да е все тъй слабо познат. Надявам се, че след време изброените по-горе пречки за българския геймър постепенно ще изчезнат и ситуацията горе-долу ще се нормализира. Вярвам, че е възможно и съм сигурен, че ако не друго, то поне World of WarCraft ще отвори вратите на България към MMORPG жанра като цяло.

Владимир Тодоров

FARCRY


Раят може да бъде и Ад

На 26-ти юли 2002 Ubi Soft оповестиха, че започват работа по игра, наречена FarCry в съдружие с фирмата Crytek. Ето че сега (почти две години покъсно) вече има достатъчно информация за този тъй любопитен шутър (както и едно гигантско демо). За жалост в него има само едно ниво, но като за петстотин двадесет и един мегабайта – толкоз! ;] По-важно обаче, че е всеки от нас може да опита от прехвалената манджа на двете фирми и да каже тежката си дума. Аз се нагърбвам с трудната задача да преровя Интернет, да изчета десетки страници, да изпаткам демото на един дъх и да ви сервирам на готово един предварителен преглед на тази игра. Крайният резултат от всичко гореспоменато се намира в следващите редове.

Историята на играта

Вие играете като волнонаемния (и в момента безработен) моряк Джак Карвър. В един прекрасен слънчев ден срещате репортерката Валерия Кортез, която ви предлага невероятна сума кинти, за да я закарате на някакъв зачукан остров Кабату. Там тя се кани да "направи един репортаж". Бала пари, съблазнителната мадама, безплатна екскурзия до полинезийски остров – това са все неща, на които малцина биха могли да устоят. И морският вълк Джак със сигурност не е един от тях.

Но в момента, в който пристигате на заветния остров, започва внезапна артилерийска атака по вашата лодка. Тя е разбита на парчета, мадамата изчезва, а вие се оказвате лице в лице с въоръжени до зъби злодеи. Разполагате само с пистолет и някакви базови умения, необходими за вашето оцеляване. С течение на играта с вас се свързва загадъчен човек от вражеския лагер, който ви разкрива още малко от историята във FarCry (преди да замлъкне завинаги, естествено). Той ви предлага един нелек избор: да водите битка до край с наемниците или да обречете човечеството на коварна и зловеща участ. Разбира се, Джак поема по бойния път... Сценарият очевидно не може да се бори за Оскар в категорията "оригиналност". Но това не е най-важното за нас, геймърите.

TACTICAL FPS	
издател	Ubi/Crytec
сайт	www.farcry-thegame.com
излиза	23 март 2004
платформа	PC

Графика, саунд, сингъл и мултиплеър

Нещата, които правят FarCry уникална са визията, реалното усещане за околна среда и плавния, нелинеен начин на игра. Всичко това е базирано върху специално разработената от Crytek графична машина, наречена простичко CryEngine. Тя е меко казано впечатляваща. В енджина са вградени бъмп мапинг, статични и динамични светлини, и сенки, система за реалистична физика и балистика. И не на последно място – динамична музика. По думите на разработчиците, енджинът поддържа всеки софтуер и хардуер, който се намира в момента на пазара. Даже и процесор Athlon 64! Тази част, която отговаря за визуализацията, поддържа OpenGL и DirectX 8 и 9 графика, както и рендерите на XBox, PS2 и GameCube. Системата за физика има съпорт за инверсна кинематика на героите, както и за много и случайно показвани техни анимации. Дори съществува отделна част, която изчислява единствено движението на облеклото и останалите "меки" неща в играта (дрехите на героите, листа по дърветата, вода и т.н.).

Всичко, което ще видите, и с което ще се срещнете, е пресъздадено страхотно и изключително реалистично и като движение, и като визия – сгради и укрепления, хълмове, дървета, камъни, храсти, хора и животни... В играта може да счупите или преместите всичко, което бихте имали възможност и в реалния живот. Тирените са разработени по принципно нов метод и са огромни, разнообразни и много красиви. Според авторите островът, на който се развива демото, виртуално пресъздава

над петдесет и четири квадратни километра!

Екшънът във FarCry ще протича по суша, въздух и вода. Е, както винаги огнестрелните оръжия някак си успяват да функционират и под водата – нещо, за което не съм сигурен дали е възможно в действителност... Обърнато е специално внимание на водните повърхности. Те отразяват околната среда, движат се плавно и естествено. Прозрачността и цветовете им са адски готини. Разбира се, като допълнение към целия този реализъм са включени и замъгляванията в далечина, както и добре симулираната мараня. Добавена е и смяна на ден с нощ, за да се добие по-пълна представа за времe. Всичко това, обаче сме виждали и в други игри.

Аудиото във FarCry е 5.1 с поддръжка на EAX 2.0. Но и на моите две колони със самостоятелен бас се усещаше плавното преливане на звука между открити и закрити пространства, навлизането в джунгла и криенето в пясъчните дюни.

Уникалната част на CryEngine е т.нар. Polybump. Това де факто представлява използване на много сложен модел (например на гад), който при необходимост се опростява в реално време. На практика това е много детайлен и красив лошко, чието показване и раздвижване обаче не натоварва компютъра до степен на нефункционалност. Разбира се, с пълната версия на играта ще върви и редакторът CryEDIT, с помощта на който всеки енту-



ЕКСТРИ

Оръжия
В играта вие и враговете ще може да използвате мачете, гаечен ключ, пистолет Jungle Falcon, пушка Jack Hammer, автоматична пушка OICW, картечен пистолет P 90, познатият ни MP 5, автомат M 4, полуавтоматична пушка AG 36, снайпер AW 50, големокалибрен автомат M 249, ракетомет (без него за къде :)), както и три вида гранати (осколачна, заслепителна и пушечна). Всяко огнестрелно оръжие има и алтернативна стрелба.
Като за финал, в арсенала са добавени и измислените пушкала Mortar (ракетомет, ама по-така) и Vulcan Minigun (напомня на картечницата от Serious Sam).
Екипировка
Нещата, които може да носите са: фенерче, радиостанция, очила за нощно виждане, лепящи се експлозиви и магнитни карти за достъп.
Превозни средства
Ще се возите на следните машини: бъги, джип 4X4, надуваема лодка, катер и изненадващо за всички - нещо подобно на делта планер!

сиаст ще може да направи от играта каквото си поиска!

Като геймплей

FarCry е нелинейна и предлага неограничен брой начини за изиграване. На включения в демото остров може да атакувате фронтално. Или пък да го обиколите, докато намерите подходящо място за акостиране, от което да се окажете в гръб на враговете. Всеки предпочетен вариант води до един и същи край на играта, но идеята е да се задоволят любителите и на агресивния, и на по-скатания тип игра. За допълнително удоволствие е вкарана и възможността да видите и уцелите даден враг от осемстотин метра (!?!) с помощта на специална оптика и оръжие. За да има по нещо за всеки вкус, във финалната версия на FarCry ще съжителстват на едно и също място близки битки, далечни престрелки, отигравания от типа "search and destroy", стелт елементи и наситени с насилие сражения. Ще може да управлявате и превозни средства, да се гмуркате под вода и да се катерите по скали. Враговете, които ще запознаете с дулото на оръжието си, са много – три-четири вида наемници (един от друг по-корави) и техните командири, снайперисти, мутанти, бодигардове, работници, учени, и дори т.нар. Core Engineers. Засега не се знае кога се появяват и каква е функцията на последните. Изкуственият интелект на героите е на много добро ниво. Принципно гадовете се организират на групи от т.нар. лидер. Той емозъкът на операцията и издава заповеди, които подчинените му изпълняват стриктно (координирайки действията помежду си). Ако обаче убиете от разстояние първо него, в групата настъпва лек смут и дезорганизация. Командирът вика подкрепления по въздух, суша и вода и управлява тяхното разположение и групиране. Той определя и начина им на действие – дали да се скрият, да атакуват по земя или да се гмурнат и да ви изненадат в гръб!

С каквито и екстри да е снабдена, всяка игра, която няма мултиплейър, е обречена на забрава след по-малко месец-два. Хората от Ubi и Crytek са помислили и за това. За да са сигурни в резултата от начинанието си, те са привикали двама от най-добрите в бранша. А именно Крис Аути и Ричард Цао. Тези, които играят на Counter-Strike (или поне са чували за него) сигурно знаят, че Крис е от екипа й. Той е работил върху две от най-култовите карти за въпросния шутър – Inferno и Aztec! В средите на кънтъра Крис отдавна има статут на бог. Той е работил и като водещ дизайнер на James Bond 007: Nightfire и е помагал и за Half-Life: Day of Defeat, и за Condition Zero... Във FarCry той отново заема полагащата му се длъжност на Lead Multiplay Design and Conception. Другото мултиплей гуру в екипа, Ричард Цао, е работил по игри като Asheron's Call 2, Dungeon Siege и MechWarrior 4. Комбинацията на тези две персони с всичко, казано досега, звучи доста обещаващо. Това, което видях от демото (заедно с всички отзиви в Интернет), ми дава сериозни предпоставки да смятам, че FarCry може да отвее като тайфун поголямата част от останалите сингъл и мултиплей шутъри и да се настани на тяхното мястото доста трайно. Както се казваше в един руски филм от времето на студената война: "Ще поживеем и ще видим."

Пеню Дачев



Шутърите в стил Serious Sam определено не са много. Дори и най-зарибените фенове на жанра едва ли могат да изредят повече от три-четири подобни по геймплей игри. Факт е обаче, че множество геймъри имат нужда от насилие точно с почерка на Сериозния

PAINKILLER

Коктейл от класиките Quake и Heretic, гарниран със съвременна визия и спецефекти

Сам. Летящите трупове, струящата кръв, големите тумби нападащи гадове – всички тези фактори превръщат игри като тази в чисти месомелачки, доставящи специфично удоволствие. Да си призная – често и аз се забавлявам. Винаги съм си прекарвал приятно точно с този стил шутъри. И най-важното е, че никога не съм оставал с впечатление, че убивам истински хора. Това е хубавото на този тип игри – безспирно клане на всякакви твари, плод на болните мозъци на различни програмисти, което те оставя с чувството на миротворец, а не на насилник.

Такъв е случаят и с Painkiller. В тази игра определено няма да ви се наложи да се замисляте. Нужно е само да натискате бутона на мишката всеки път, когато ви се стори, че нещо мърда. Painkiller се разработва от екипа на People Can Fly (бивши служители на Lemon Interactive) и Dreamcatcher Interactive. Това е шутър от първо лице, който е предназначен за любителите на бързия, кървав и много напрегнат екшън.

Геймърът има възможността да влезе под кожата на Даниъл Гарнър – съвсем обикновен човек, който току-що е умрял при ужасяваща пътна катастрофа. Неприятностите идват, когато се оказва, че нещастникът не се намира нито в ада, нито в рая. Той е заключен в едно негостоприемно място между тези две измерения и трябва да разбере защо всичко това се случва именно на него. И докато чака собственото си пречистване, Даниъл ще води битка с множество немъртви. Накратко – превръща се в пенкелер (или казано на английски – Painkiller).

Под формата на геймплей това звучи така:

Стреляй по всичко, което се движи!

Ранната бета, с която разполагаме, се състои от две нива и една бос арена. И трите терена са направени много яко както технически, така и идеологически. Споменавайки техническата част на нещата, съм длъжен да вметна някои подробности в тази насока. Painkiller определено не е от игрите, които тръгват на всяко PC. Първото и основно изискване е да имате видеокарта, която да поддържа хардуерно DirectX 9. Ако тя не отговаря на това изискване, то бъдете сигурни, че никога няма да видите играта на собствената си машинка. Друго нужно нещо са минимум 256 RAM, които са крайно недостатъчни за Painkiller – по-добре си пригответе 512.

Както виждаме, програмистите от DreamCatcher и People Can Fly не са си поставяли никакви граници в системните изисквания и са успели да сътворят една от най-тежките игри с

титаничи изисквания

Това се дължи на невероятните технологии, използвани в геймката. Първо, в нея е включен физическият енджин Havok 2.0, който й осигурява абсолютен реализъм по отношение на взаимодействието с околната среда и противниците. Второто нещо, което вдига летвата с изискванията, е графичният енджин PAIN. Според DreamCatcher той може да поеме около сто пъти повече полигони от използваните енджини в най-новите 3D шутъри. Последното изречение може да звучи малко мегаломанско, но играта наистина изглежда впечатляващо.

Що се отнася до геймплея, то той е по-скоро стандартен за жанра на аркадните шутър. Целта ви е да кръжите из различни местности и да избивате всичко по пътя си. Това в Painkiller става из различни зони, до които получавате достъп последователно. След като избите всичко, което виждате пред себе си, лошите спират да прииждат. После трябва да се придвижите до следващата зона, обозначена с

червен пентаграм

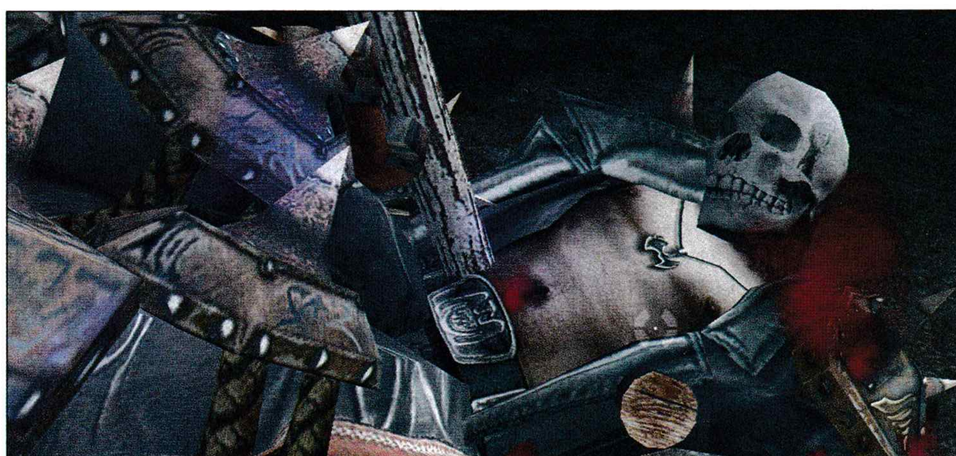
и екшънът започва отново. И така, зона по зона, трябва да пречистите цялото ниво, да събирате различните бонуси, които изпускат гадовете и най-накрая – да се справите с шефа на нивото. Казвам шеф, защото той не е баш бос, а е нещо като по-нисш негов вариант. Босовете се намират на специални арени. В бета-версията е включена само една от тях. Босчетата определено са зверски като размери и за всеки си има определена система, по която да го победите. Ако прос-

3D SHOOTER

издател	DreamCatcher/People Can Fly
сайт	www.painkillergame.com
излиза	12 април 2004
платформа	PC, XBox







то натискате левия бутон на мишката и се целите в тях, едва ли ще имате голям успех. Трябва да вложите малко въображение. И това е съвсем логично, при положение че в останалата част от нивата преобладава безмозъчното пуцане.

Любопитните моменти по време на мисиите са два. Единият е присъствието на bullet-time ефект, който позволява да целите гадовете по-лесно и по-ефективно. Вторият е специалното състояние, в което изпадаме, когато правите множество убийства едно след друго. Целият екран става черно-бял и единствено противниците ви се виждат в аленокървав цвят. Тогава избивате всичко с един удар, а усещането, което остава у вас, е направо маниакално. В този момент наистина се чувствате като озверял за убийства и сте почти неконтролируем.

Оръжията в ранната бета са три. Едното е еквивалентът на ножчето в други геймки и представлява жезъл, който се разтваря в края си и се превръща във въртящ се вихър от остриета. Полезен е, но върши работа само за близък бой, което го прави нерентабилен. Второто оръжие е нещо като футуристична пушка, която отхвърля гадовете на няколко метра от вас. С нея могат да се правят rocket jump-ове. Третото оръжие изстрелва колове. Най-любопитното е, че те наистина се забиват в противниците ви, гадовете се хващат за тях и в повечето случаи падат на земята, агонизирайки. С коловете можете дори да приковавате зомбитата към стените. В началното ниво на бетата имате на разположение само първите две оръжия, а във второто – първото и третото. Така ще можете да изследвате възможностите на целия арсенал по-добре и впоследствие да го комбинирате успешно на арената с боса, където сте въоръжен и с трите уреда за убиване.

Противниците в бетата не са много. В първото ниво ще ви наложи да се трепете с няколко вида скелети-рицари, а във второто ще се срещнете с различни

вампироподобни гадове и зомбита

Те ви замерят с каквото им попадне, като в това число се включват колчета, пръчки и дори парчета месо. Някои от гадовете във второто ниво пък съвсем небрежно се правят на убити и изведнъж скачат срещу вас като тигри със смразяващ кръвта писък.

Общо взето в Painkiller са заложени определено добри идеи. Сигурен съм, че когато излезе финалната версия, те ще са доста повече и ще са доразвити до такава степен, че направо ще изкарват ангелите на играчите. Това е игра с потенциал, черпила вдъхновение от най-добрите хитове в жанра. Цялостното настроение по време на гейминг е нещо като микс между Serious Sam, Hexen, Heretic и Quake – адски създания, кръв, пентаграми. И всичко това в промишлени количества. Очаквам с нетърпение финалната версия и се надявам дотогава всички ние да сме направили поне по един радикален ъпгрейд. Авторите обещават, че на 12-ти април всички ще можем спокойно да избиваме създанията от отвъдното. При това не само на три нива...

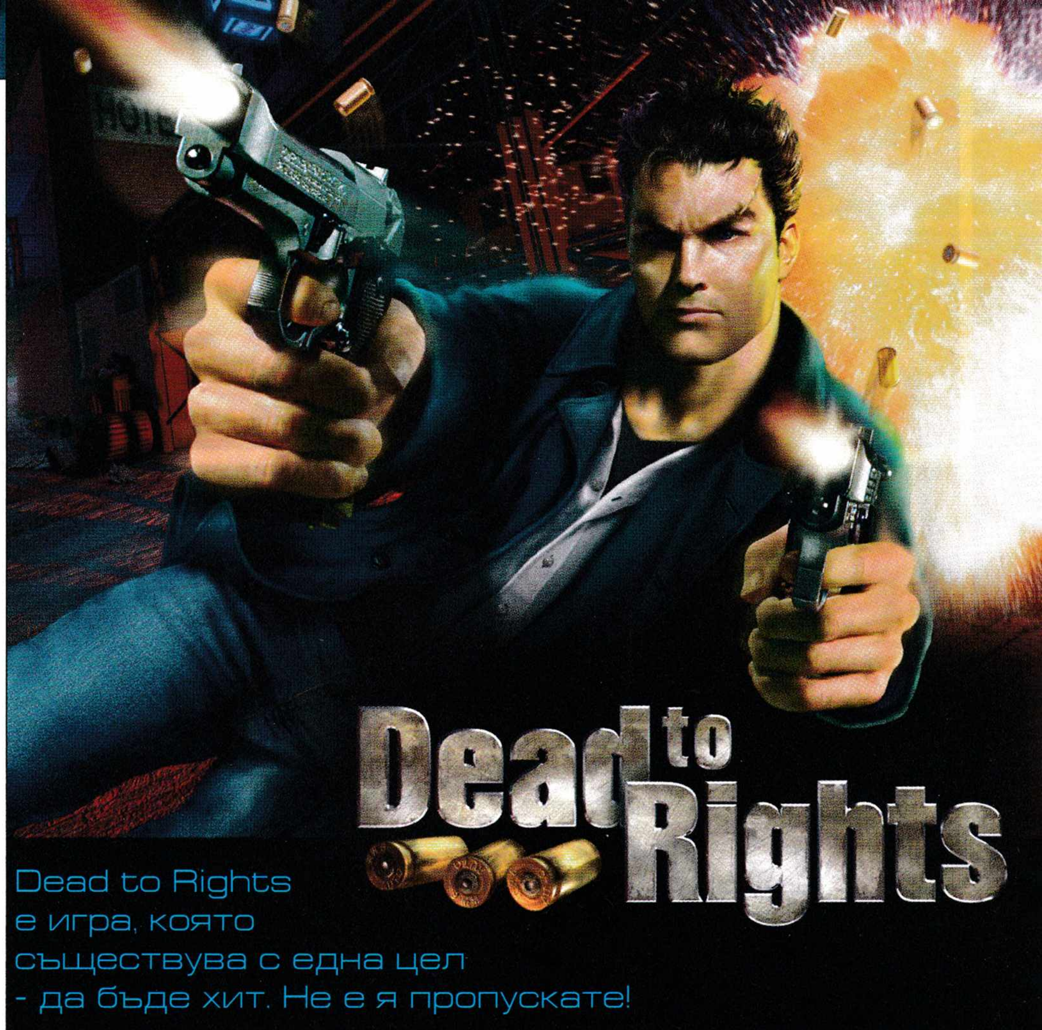
Орлин Широв

Тишината е прекъсната от изпукването на кости. Прехапвам устни, за да не извикам от болка. В очите ми нахлуват сълзи... Е, въпреки всичките адски впечатляващи ефекти и похвати, използвани от авторите, играта не е чак дотолкова реалистична. Просто прегазих крака си с колелцата на стола... :)

Атмосфера

Авторите на Dead To Rights работят със специален екип от хора, които имат за задача да гледат колкото се може повече крими-трилъри и екшъни. Това се отразява доста интересно на завършения продукт. Не без значение е и фактът, че по играта работят и Smashcut Inc. (създали визуални ефекти за филмите "Матрицата" и "Боен клуб"). Това, което получавате в крайна сметка, е интригуващо заглавие с размазваща визия. Интересното в случая е, че графиката сама по себе си не е нищо особено. Впечатляваща е "операторската" работа, която придава кинематографично усещане – slow motion и камери, създаващи чувство за изключителна динамичност. Атмосферата се допълва от музиката и звукови ефекти, които са толкова реалистични, че след като постреляте със Spas-12, ще ви се прииска да се обърнете, за да проверите дали не сте порутили блока и да укротите истеризиралата си съседка.

Подразниха ме безбройните близнаци, от които е съставена както армията на вашите противници, така и тълпата от минувачи по улиците. Най-зле обаче изглеждат хората на дансинга в бара. Това са черни, двумерни правоъгълници с картинки на хора, които се огъват, имитирайки танц. Те, естествено, също се повтарят през определено разстояние. Върхът на



Dead to Rights е игра, която съществува с една цел - да бъде хит. Не е я пропускате!

глупостта е, че когато напускат дансинга в паника, през вратата се изсипват абсолютно еднакво изглеждащи тримерни хора, които обаче не приличат изобщо на първоначално присъстващите в бара.

Геймплей

Докато цепите главите на противниците си като сочни дини, почивката е само в slow motion-моментите, стига да си ги създадете. Можете сами да превключите в slow motion режим (а ла Max Payne). Тогава, докато се „гмуркате" във въздуха, можете, сменяйки целите си, да очистите няколко противника. Гилзите елегантно потъват във въздуха, чакайки резкия удар с асфалта.

Други интересни хватки, вдъхновени от киното, са възможността да отнемате оръжието на противниците си. Това става по различни начини. Например можете да подходите към опонента в гръб, да извиете ръката му назад и да го застреляте в главата, натискайки пръста му върху спусъка (най-лесно се изпълнява в slow motion). Ако предпочитате пък, можете да обезоръжите човека срещу вас с ритник, което изглежда доста по-просто, но е също толкова ефективно. Хубавото е, че независимо дали имате оръжие или не може да направите това, ако сте сръчни и бързи. Така ще си присвоите чуждата пуцалка. Това е добро спасение, ако сте по средата на меле и точно преди това, черпейки с пълни шепи от номерата на Киану Рийвс в "Матрицата", ефектно сте запратили празните си оръжия встрани.

Моята любима хватка обаче си остава живият щит. Можете да използвате като преграда срещу куршумите пленен от вас опонент и в същото време – да тревите другарчетата му, независимо дали имате оръжие или се възползвате от неговото. Той услужливо ще попива изстрелите, предназначени за вас. Друг начин да отнемете оръжие е като изпратите Шадоу, кучето на Джак Слейт (разбира се, това е името на главния герой), да свърши черната работа. Можете да използвате хъскито си, и за да зарьфа злодеите. И дори можете да да поемете неговата роля например, когато то се промушва през тръба, обгърната в пламъци и ви прави път да го последвате.

Други малки трикове, от които можете да се възползвате по време на стрелба, включват прикриване зад стена или ниски предмети. Целта е изненадващо да грьмнете противника. Но сюрпризът е неприятен, когато останете без муниции... Можете също така да хвърлите взривоопасен предмет към група противници и да стреляте по него в полет, взривявайки по този начин всички душмани наведнъж.

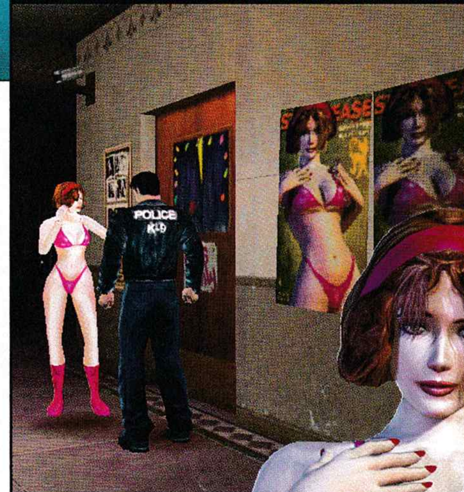
Стрелбата е разнообразена и от ръкопашен бой. :-) Може да раздавате юмруци, ритници и да избягвате удари. Докато се пазите обаче, има опасност някой да ви сграбчи и да ви метне на земята. И все пак, ако сте достатъчни бързи

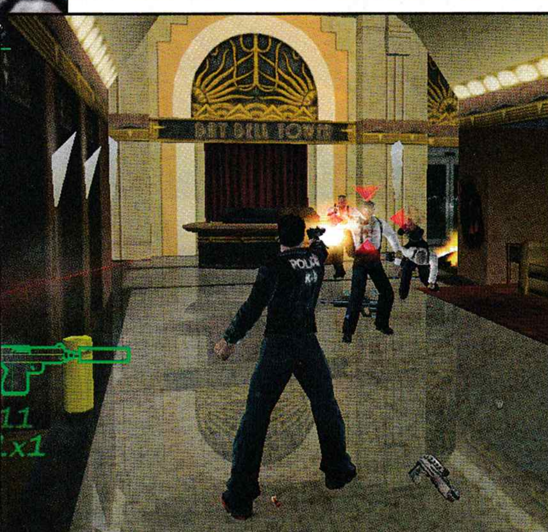
ACTION

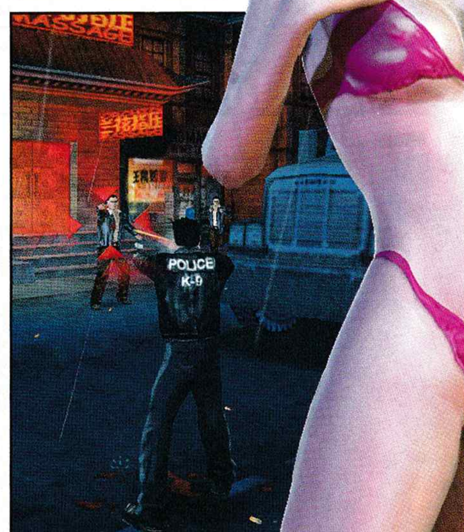
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Namco
сайт	www.deadtorights.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, X-Box, GameCube











и натиснете action-бутона, имате възможност да се освободите от противниковата хватка, преди да бъдете запратени в партер. Според мен ритниците са най-добрата атака, защото освобождавате място навсякъде около вас. С юмруци наранявате само един противник, докато другите продължават да ви заобикалят. Те не ви нападат едновременно, докато се биете с един от тях, а чакат реда си. Понякога обаче е трудно да се обърнете веднага с лице към враг, застанал зад гърба ви. А с ритник или ще нараните и приближилите се зад вас хора, или поне ще ги накарате да се отдръпнат.

За щастие авторите не са заложили единствено на разнообразяването на бой с още бой. В играта има и разнообразни

мини-игри

които се налага да преодолеете. Трябва да се справяте със заключени врати. Понякога дори нямате ключ за тях. ;-) Също така се налага да се състезавате със затворници и да вдигате тежести, да се биете (каква изненада...) или да млатите боксова круша. Вдигането на тежести определено не е лесно. Не знам дали ще успеете да счупите рекорда на мускулестия пандизчия, но с пръстите си и с бутона на мишката, ще се справите. Има три нива на трудност. Съветът ми е да не гледате героя си, защото допълнително ще ви изнерви. Целта е, блъскайки по бутона на мауса, да качите до определено ниво един знак. Когато успеете, трябва да го задържите там, за да се покачи нивото във втора скала. Натискате друг бутон, когато втората скала достигне върховата си точка. Повтаряте това по три пъти за всяко ниво на трудност с различно темпо. При биенето на крушата пък не е важно да достигнете до speed level 2, а до 151 удара за ограниченото време, което имате. Тъй като при speed level 1 е по-лесно, моят съвет е да оставите нивото само да падне до 1, когато достигне 2 и тогава да продължите. Времето ще ви стигне.

Други мини-игри ще ви принудят да танцувате (поемате ролята на стриптизьорка), за да отвлечете вниманието на група престъпници. Или пък ще трябва да играете на канадска борба с един затворник.

Story

Играта печели награди и за сценария си. В него има много обрати, въпреки че започва като типичната история за всеки екшън. Джак Слейт е ченге. И един ден, докато преследва престъпници, попада на труп. Но не на кой да е, а на собствения му баща. Започва разследване на своя глава. Замесени са наркотици. Джак мисли, че знае кой е убиецът. Тръгва по петите му. Неочаквано е тикнат в затвора, където е пълно с престъпници, изпратени там от него самия. Твърди, че е натопен за убийството. Осъден е на смърт. Измъква се с помощта на карта на канализацията на затвора. Притиснат в ъгъла, той е още по-мотивиран да разбере истината...

В играта има и свежо чувство за хумор. Например когато в затвора трябва да отидете под душовете, където се крие бабаит, известен като Tattoo, Джак философски заключва: „Tattoo made the showers his office. I hope there's no strict dress code."

Лили Стоилова

Сам Фишър е отново на работа!

Tom Clancy's SPLINTER CELL MISSION PACK

В характерната за месеца липса от каквито и да било игри се появи и една малка капчица надежда – пакет с допълнителни мисии за един от най-добрите стелт шутъри за 2003 година - Splinter Cell. Ако се чудите с какво да запълните времето си в депресантския период в края на зимата, ако сте фен на Сам Фишър и неговият изключително богат репертоар от възможности и движения, то недейте да мислите повече – Splinter Cell: Mission Pack е точно това, от което се нуждаете.

Всъщност това, за което говоря, е по-особен бонус диск към официалната версия на играта. Той включва рекламни трейлъри на едни от най-хитовите заглавия на Ubi Soft като комикс-шутъра XIII и Prince of Persia: The Sands of Time. Но почти петстотин мегабайта от него са заети от пачове, ъпдейтващи и добавящи към вашето копие на Splinter Cell една нова поредица от стелт приключения (които всъщност не съдържат кой знае какви съществени подобрения на геймплея). Иде реч за следните три официални допълнителни мисии:

Kola Cell

Действието в това ниво се развива в Северна Русия на Колския полуостров. Там се намира една от последните бази на грузинския разбойник Николадзе. Става въпрос за изоставена фабрика, в която освен всичко друго, се спотайва и прочутият компютърен хакер Филип Мас, отговорен за редица кражби на секретна информация. Вашата цел е да откраднете алгоритмите на Мас и да неутрализирате базата му.

Vselka Infiltration

Благодарение на събраната в предишното ниво информация, Сам Фишър получава задачата да открие и проникне в руската ядрена подводница Vselka и да гарантира, че тя няма да попадне в неподходящите ръце. Но преди да се добере до нея, той ще трябва да премине през една нацвъкана с безброй агресивни руснаци корабостроителница. Характерното за това ниво е, че навсякъде около вас е пълно със сняг – все пак се намирате не къде да е, а в Северна Русия. На пръв поглед в това няма нищо лошо. Но от друга страна, стъпването по бялата снежна покривка е съпроводено с гадно и дразнещо ушите скърцане. Което би трябвало да ви навежда на мисълта, че Сам ще бъде принуден да е тройно по-предпазлив за разлика от преди.

Vselka Submarine

Добре дошли на борда на подводницата Vselka. Тази мисия е продължение на Vselka Infiltration и определено не е предназначена за хора, които страдат от клаустрофобия. Действието в нея протича предимно по дълги и изключително тесни коридори, чиито стени буквално ви притискат отвсякъде и не ви остават почти никакъв простор за действие. За да се преборите успешно с Vselka Submarine, ще трябва да измислите някои доста нестандартни тактики.

И трите мисии се отличават с високо ниво на трудност (дори и при режим normal). Те могат да се изиграят по всяко време – т.е. не е нужно да сте превъртели Splinter Cell, за да изпробвате уменията на Фишър в тях.

Скоро се очаква да излезе и втората част на Splinter Cell, която ще се нарича Pandora Tomorrow. А този пакет от мисии се явява като една своеобразна загрявка за истински новите приключения на Сам Фишър, които би трябвало да ни спохождат съвсем скоро – в края на месец март тази година.

Владимир Тодоров

STEALTH SHOOTER

издател	UbiSoft
сайт	http://www.splintercell.com
платформа	PC, PlayStation 2, Xbox
изисква	пълна версия на Splinter Cell



Законът на закоравелия бакшиш заменя правилника за движение по пътищата...

Crazy Taxi е от онзи тип игри, които не предлагат нищо революционно, но успяват да грабнат сърцата на много геймъри. Причината за това е техният пристрастяващ и адски щур геймплей. Той, както знаете, е едно от основните изисквания към игрите на SEGA. Геймките им са невероятно забавни, ненатоварващи и винаги успяват да съберат една вярна дружинка фенове.

Crazy Taxi, естествено, по нищо не се различава от останалите игри на своята фирма-разпространител. Серията е отпускаща, небрежна, неангажираща и предлага солидна доза забавление. В случая то ни е поднесено под формата на едно лудо такси. То не само че не се съобразява с никакви правила за движение по пътищата, но и прави всичко, което си пожелаете. Никой няма да ви спре, ако ви се прииска да покарате под водата или по покривите на къщите. Полиция няма, а всички, които ви се изпречват на пътя, бягат панически от бронята на вашата кола.

Crazy Taxi 3 е третата игра от тази серия, както всъщност си личи и от самото име.

Идеите и замисълът на поредицата

не са променени нито на сантиметър. И тук единствена ви цел е да кръжите из избрания от вас град с таксиметърджия по ваше желание и да возите хора от точка А до точка Б.

Основните разлики в сравнение с предишната част са няколко. Първата е, че градовете, в които можете да карате, са вече три на брой. Втората е възможността да превозвате по няколко човека заедно. Третата е графиката, която е значително подобрена спрямо тази в предишните части. За съжаление отново има какво още да се желае от визуалните ефекти. Хубаво е, че колите имат отблясъци и изглеждат малко по-истински. Добре е и че хората по улиците изглеждат малко по-прилично. Самите градове са организирани приятно – те вече изглеждат доста поаркадни и малко по-живи.

До тук обаче с готините неща по отношение на изображението. Проблемът е, че всички тези графични подобрения не правят визията на играта актуална. Макар и с тях, графиката пак изглежда ретро, на моменти блясват страшни бъгове и общо взето цялостното ѝ ниво е незадоволително.

По повод на друга една промяна – градовете, както вече казах, са три:

Glitter Oasis, West Coast и Small Apple

Те са моделирани на базата на оригиналните им събратя: Лас Вегас, Сан Франциско и Ню Йорк. Терените са доста по-големи от преди, което може да бъде разглеждано и като нож с две остриета. Хем имате повече място за премеждия, хем ще ви се наложи бая да се поразкарате, за да изпълните някои курсове.

Възможността да превозвате по няколко човека едновременно е най-приятната промяна в геймплея на Crazy Taxi 3. Над някои групи клиенти стои определено число – 2, 3, 4... То обозначава броя на хората в дадената групичка. Когато качите всички, те един по един заявяват желаната от тях дестинация. Този тип курсове са по-интересни, но на моменти определено ще усетите, че груповото разкарване е по-трудно, по-тегаво и понякога може да бъде дори дразнещо.

Интересен е и режимът Crazy X. В него има един куп мини игрички с такси, като част от тях изглежда са правени от наистина болни мозъци.

Американски футбол срещу коли

или преминаване по терен, обстрелван от автомобили са само част от щурите хрумки на производителите.

Звуците в третата част са подобни на тези от предишните. Клиентите ви подвикват нервно, а вие ги успокоявате, пешеходците бягат с панически крясъци, а колата ви свири, влизайки в завоите по най-лудия начин. Саундтракът към играта също е добър – тежичък с леки пънк нюанси.

Общо взето Crazy Taxi 3 е игра, която запълва свободното време прекрасно. Тя не изисква нито особени умения, нито прекалено вживяване. Страшното става, когато се зарибите и усещате, че ви се играе все повече и повече... А сега и на мен пак ми се доигра!

Орлин Широв



ACTION-DRIVING

1 CD

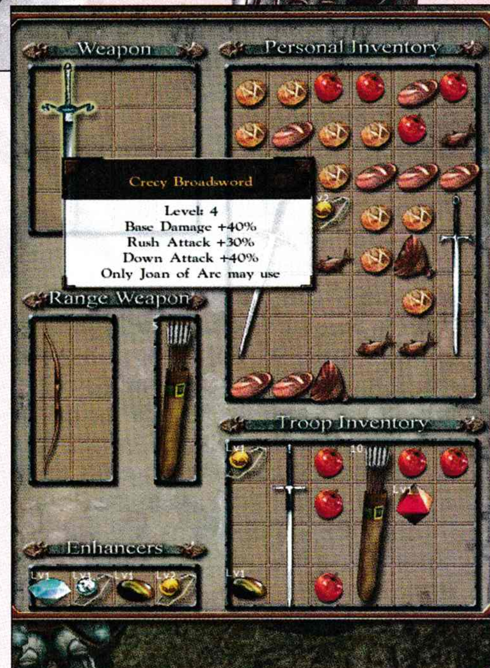
л	Sega / Empire Int / Strangelite
т	www.sega-europe.com
дуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box

wars and warriors
Joan of Arc

За бъгавата, но сексапилна Орлеанска дева...







Когато преди време плъзна мълвата, че ще има игра с главен герой Жана Д'Арк, веднага си помислих, че тя ще бъде нещо подобно на куест. Нали все пак всеизвестната "еретичка" и свещена гордост на французите е вършила един куп смислени неща, които предполагат заглавие, достойно за приключенския жанр. Гейм-студиото Enlight обаче е решило да обърне по-голямо внимание на военните подвизи на секси мадамата. Играта, направена от тях, дори е част от бъдеща серия (Wars & Warriors). Тя обръща внимание, главно на конфликта между Франция и Англия, в резултат на което в Joan of Arc ще видим много реално състояли се сражения. Главен дизайнер на този проект е Тревор Чан, който е известен със стратегиите си Seven Kingdoms и Capitalism. В случая той е изневерил съвсем леко на предпочитанията си и последното му творение е по-скоро екшън-ориентирано. Въпреки че в Жана Д'Арк съществува възможност за преминаване в стратегически режим, през по-голяма част от времето ще ви се наложи да се млатите от трето лице в стил Enclave например.

Поради факта, че играта има две лица, смятам да се спра поотделно на тези различни режими. Екшън частта в Joan of Arc е изцяло базирана на

млатенето без умисъл

Единственото нещо, което ще се налага да правите с младата дама през по-голяма част от времето, е да натискате двата бутона на мишката. Така тя ще изпълнява всякакви комбота и трикови удари, които за съжаление не се различават особено един от друг. В този вариант (като геймплей) Joan of Arc доста напомня на конзолно творение. Това не трябва да ви учудва, тъй като Enlight смятат да пускат играта и за Xbox. Нали все пак големите кинти били в конзолите...

Комботата, които вече споменах, се изпълняват доста просто. При комбинации от A и B (левия и десния бутон на мишката), героинята нанася различни атаки. "A" ударът е лек, докато "B" е силен. Така при AAB например, Жана ще замахне два пъти по-леко и най-накрая ще завърши със сериозно силен удар. При различните комбинации французойката върти меча по специфичен начин, което за съжаление няма голямо значение за това колко бързо ще умрат враговете ви.

Освен този чист екшън елемент, в Joan of Arc има и леки ролеви моменти. Героинята ви и всички, които се присъединяват към нея по време на мисиите, събират опит и вдигат нива. Така, при определен брой опит, ще можете да разпределите 7 бонус точки из показателите си. Те са кръв, енергия, сила, ловкост, защита и лидерство. Освен това ще получавате и по една точка за военни умения, което означава, че можете да повдигате ефективността на комботата си – нещо, подобно на Jedi Academy, но реализирано значително по-зле.

По пътя си героите ви ще събират и

различни благини

които обаче се ограничават до след-

ACTION RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Enlight
сайт	http://www.joa-game.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8+
платформа	PC, X-Box


1 CD

ните няколко вида: пари, храна, модифайъри и няколко оръжия. Благодарение на манджата ще можете да възвръщате кръвта и енергията си, а след всеки победен бос Жана ще получава по едно ново приспособление за колене на врагове. Модифайърите пък са предмети, които изпълняват ролята на амулетите в Diablo или артефактите в Heroes. Когато ги носите, те повдигат силата, ловкостта и т.н.

Мисиите в играта са общо осем. Не си мислете обаче, че това е малко. Всяко едно от тези нива ще ви отнеме между един и четири-пет часа. Ще пазите френски градчета или ще превземате английски укрепления. Ще попаднете в епични битки, в които ще трябва с една шепа хора да избиете към стотина противника.

Нивата в Joan of Arc са огромни. На някои от тях има по три-четири града и още пет-шест малки укрепления. Това означава, че само за да ги обходите, ще са



ви нужни поне петнадесет-двадесет минути. За съжаление терените са направени по странен, доста ограничаващ начин.

На места има невидими "дизайнерски" стени

които не могат да бъдат преминати. Много пъти ще ви се налага да заобикаляте ниски хълмчета, просто защото създателят на въпросната мисия е преценил, че това трябва да е така. Това е и един от основните недостатъци на играта.

В графата с проблемите трябва да бъде спомената и камерата. През повечето време тя е от трето лице, а ако решите да използвате лъка си, ще мине от първо. Проблемите идват при масовите битки, когато камерата започва да се върти във всички посоки, загубвайки ориентация. В такива моменти е най-добре да продължите да се помпате на мишката, с надежда, че гледната точка все пак в един момент ще се стабилизира.

В Joan of Arc главната героиня може да се качва и на кон. Това е добра идея, като изключим не особено успешната ѝ реализация. Ездачът се движи мега дървено, управлява се трудно и камерата в този момент определено не знае какво точно се случва. Затова по-добрият вариант е да се биете на два крака. Сигурно конят може да влезе в по-ефективна употреба след евентуален пач...

Противниците на войнстващата французойка (или поне на нейното компютърно превъплъщение) не са особено разнообразни. Те се изчерпват с копиеносци, боздуганджии, рицари и стрелци с лъкове и арбалети. Гадовете са различно трудни



за убиване, като във всяка дружинка обикновено има по един по-гаден опонент – техният лидер.

Вече споменах за нечовешкото разминаване в числеността на двете враждуващи страни. В повечето случаи

ще се биете 5 срещу 100

като повярвайте ми, в такива моменти определено става шоу. Основното нещо, което ще ви се наложи да правите, е да блъскате по мишката, да се въртите насам-натам и от време на време да гризвате по някой друг хляб или ябълка. Битките с босовете на всяко ниво не правят изключение. Те не са много трудни и при правилна тактика всеки противник на Жана ще падне в краката ѝ.

Като цяло AI-то и на враговете, и на французите е доста ниско. Компютърно управляваните единици не правят засади, не обмислят ходовете си, а просто нападат с главата напред. Единствената следа от изкуствен интелект, която забелязах, беше в случай на врязване в групичка от стрелци. Обикновено те се пръсват, за да станат по-трудна мишена, но често просто остават на място.

Както вече споменах, в Joan of Arc има и

RTS режим

В него ще ви се наложи да влизате само няколко пъти. Той ще ви трябва главно за транспортиране на групички войници. При него можете да командвате и вашите стенобойни машини – Arbalest, Battering Ram, Fauconneau, Trebuchet. Като цяло обаче този режим е направен на сравнително ниско ниво, не предлага много опции и е нещо като допълнение към играта с цел разнообразие.

Техническата страна в Wars&Warriors: Joan of Arc не е сред най-силните. Графиката ѝ е приятна, въпреки че екстри като антиалайзинг, отблясъци, реална вода и т.н. отсъстват. Иначе героите са направени приятно, но си личи, че Enlight не са целели създаването на особени графични екстри. Декорите са абсолютно статични, а околната среда е леко бутафорна.

Музиката в играта обаче е приятна. Класическите мелодии

навяват героизъм и надъхват играча

по доста подходящ начин.

Като цяло Wars & Warriors: Joan of Arc е приятна игра, която бих препоръчал на всички фенове на историческите геймки. Битките в нея са реално състояли се и ако сте зарибени по историята, ще разпознаете много действително съществували личности. За съжаление Enlight не са се справили по най-добрия начин с техническата част, с изкуствения интелект, със скриптовете на противниците, с pathfinding-а и други придаващи лъскавина дреболии, така необходими да превърнат една игра в хит. Липсата им определено ще обрече Joan of Arc на прашасване по рафтовете или на еднократно превъртане, последвано от кратък път към Recycle Bin-а.

Орлин Широв

Преди почти една година на пазара излезе Vietcong – тактически шутър, посветен на войната във Виетнам. Той бе посрещнат доста добре от геймърите по цял свят. Именно поради тази причина Gathering решиха да пуснат в продажба един нов билет за Виетнам, наречен Vietcong: Fist Alpha. Това е официален mission disc, който продължава приключението сред джунглите на Виетнам. Новата игра пристига с множество приятни екстри. И това не се отнася единствено до новите сингъл мисии и мултиплейър нива, а и до напълно новия енджин, който Fist Alpha използва. Определено разработчиците са се постарали адонът да бъде максимално напудрен. Това, естествено, може само да ни радва.

Накратко историята е следната. Действието се развива през далечната 1967 година. Виетнамската война е в разгара си, а вие и вашият екип вземате дейно участие в нея. Героят, в когото ще се превъплатите, е командир на Fist Alpha – елитен отряд от US Special Forces. Главната задача на въпросния тим е да пресича действията на врага още в зародиш. Членовете на вашата команда са почти същите, които видяхме и в първия Vietcong.

Нова самоличност

Основната разлика във Fist Alpha в сравнение с оригинала, е в самоличността на главния персонаж. Ще поемете управлението на сержант първи клас Уорън Дъглас. Като човек, който служи в армията от отдавна, той е започнал да губи вярата си както в нея, така и в причините, поради които е във Виетнам. Уорън е циник по природа. Той все още изпълнява военните си задължения отлично, но продължава да се съмнява в правилността на заповедите, които получава. Изхождайки от опита си във Виетнам, той е склонен да обмисли вариант за напускане на армията след края на поредната си мисия.

Друг нов член на екипа е водач – сержант Ngyen Nham. Сражавайки се рамо до рамо с американските рейнджъри от дълги години, той воюва за свободен Виетнам, мрази VC-тата и комунистите и е най-полезният ви подчинен. Винаги можете да разчитате на него, ако искате да откриете вярната посока в джунглата.

Нов билет за джунглата

VIETCONG FIST ALPHA

Той може да ви предупреди и за приближаващи виетконгци. И не на последно място, Ngyen е най-оправният ви съотборник в престрелките. Това ясно личи при броя на фраговете, изписвани в брифинга след всяка мисия. За съжаление Ngyen Nham е с вас едва в две мисии, тъй като загива геройски при едно нападение над базата. Неговото място се заема от стария ви познайник от първия Vietcong – Le Duy Nhut. Човек, на когото също можете да се доверите напълно.

Вашият екип се състои отново от шест души. Това са съответно: J.Crocker – медик, P.J.Defort – радист, Le Duy Nhut – водач, C.J.Hornster – картечар, T.Bronson – инженер и вие, т.е. Уорън Дъглас – командир. Не е задължително всеки един от тима да участва в дадена мисия. Това зависи от специфичните цели на задачата, според които се подбират и конкретните специалисти, необходими за осъществяването на съответната операция. Разбира се, водачът, медикът и радистът са ваши постоянни спътници.

Фактът, че изкуственият интелект на подчинените ви е значително нараснал, е доста решаващ. За разлика от първия Vietcong, във Fist Alpha членовете на отряда демонстрират повече инициативност в престрелките. Вече спокойно може да се опрете на тяхната стабилна поддръжка във всяко меле.

Седем нови мисии

Vietcong: Fist Alpha ще зарадва всички геймъри със седем напълно нови сингълплейър мисии. Действието в тях се развива в планинските части на Виетнам. Наборът от задачи за всяка от тях е малко

TACTICAL SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Gathering / Pterodon
сайт	www.vietcong-game.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC


1 CD



по-богат от преди. Ще трябва да изпълните своя дълг, намирайки път през минно поле. Ще организирате отбраната на базовия си лагер срещу пълчища виетнамци. Естествено, отново има мисии от типа search & destroy. Тяхната цел е унищожаването на вражески фабрики за оръжия, елиминирането на артилерийски позиции или на разузнавателни постове. В играта са включени и search & rescue нива, в които основен приоритет е да спасите задника на някой свален американски пилот. Релефът на мисиите е достатъчно разнообразен.

Теренът изобилства от стръмни и високи хълмове, пълни с тесни клисури. Навсякъде е пълно с пълноводни реки, ромолещи рекички и малки поточета.

Ето, че идва ред и на визуалните достойнства на тази игра. За да говоря за тях обаче, първо трябва да спомена новата разработка на чешкото дизайнерско студио Pterodon.

Нов Ptero II енджин

С Fist Alpha пражките разработчици представиха на световната публика техния нов Ptero II графичен енджин. Конкретни данни за него не бяха публикувани (но те не са и нужни). Графиката на играта е невероятна. Ако разполагате с добра машина и мощна видеокарта, дъхът със сигурност ще ви секне от тропическата джунгла, която ще се разкрие пред вас. Растителността е повече от буйна и красива. Досега не бях виждал толкова реалистично пресъздадена тропическа гора. Всичко потрепва в синхрон с вятъра. Отново присъстват приказно изглеждащите яркосини пеперуди. Цветовете са наситени. И с това преобладаващо зелено са си направо релакс за очите. Звуковото оформление също е на високо ниво. То приятно допълва атмосферата с птичи песни. В потвърждение на поговорката "Няма безплатен обяд", перфектната графика иска своето от хардуера и зареждането на всяко ниво отнема адски много време.

Друг недостатък на играта, който открих за моя най-голяма изненада, също е свързан гъстата зеленина. Истината е, че непрогледният шубрак пречи на каквото и да било планиране на атаката или отбраната, а оттам страда сериозно и геймплеят. Вражеските войници буквално изскачат на метър пред вас от някой храст и ви застрелват като куче. Шансът да ги различите отдалеч е минимален. Това важи в същата степен и за вас. Вашето появяване обикновено страшно изненадва и обърква виетконгците. Както и в първия Vietcong, екшънът е на приливи и отливи. Обикновено се редуват престрелка и промъкване до следващото меле.

Шест нови оръжия

Към всички гореспоменати допълнения не мога да не отбележа и новите оръжия във Fist Alpha. Те са шест на брой. Като начало ще започна с пушките – M14 във вариант с и без оптика. Разбира се, виетнамците са снабдени с еквивалента – Tokarev svt 38, като отново може да се избира между снайпер или стандартно изпълнение. Американските войници имат на разположение и картечница, монтирана на хеликоптер. Става въпрос за M60 Machine Gun. И двете враждуващи страни притежават по един нов модел автомат. Като възможности Sten SGM и Scorpion Machine Pistol са напълно изравнени.

Естествено, всички оръжия от първия Vietcong присъстват и в експанжъна. Нова екстра е байонетът, предвиден за монтиране на всички пушки. За подсилване на въздействието са добавени и няколко модела американски самолети. Те участват предимно в интрото преди всяка мисия, но определено изглеждат внушително. Това са небезизвестният B 52 Bomber, F-105 Thunderchief, както и F4 Phantom.



Осем нови мултиплейър карти

Наличието на добър мултиплейър бе определено една от основните причини за успеха на Vietcong. Издателите от Gathering със сигурност са отчели този факт, защото Fist Alpha пристига с осем нови карти за игра в мрежа. Всички те отново поддържат до 64 играчи едновременно.

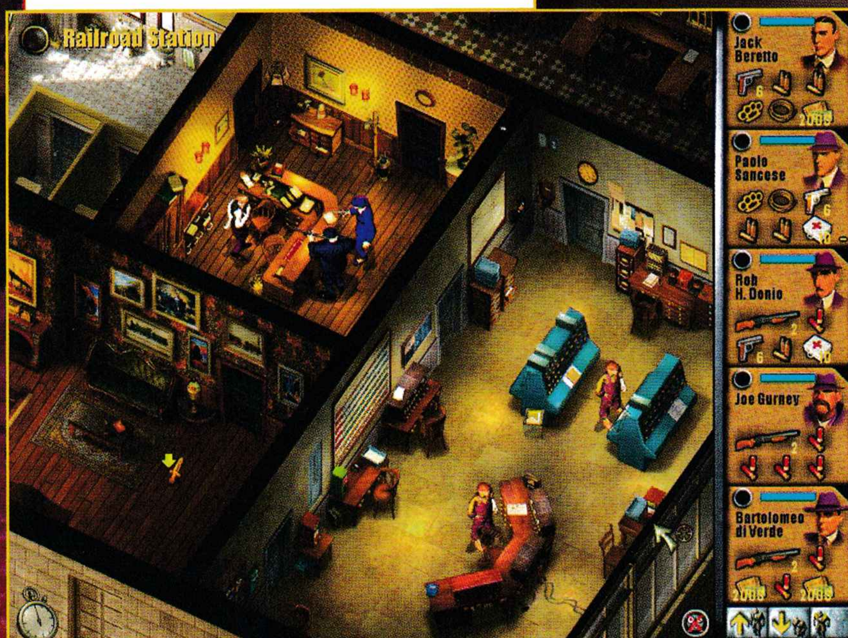
За финал ще добавя, че геймърите, на които е харесал първият Vietcong, със сигурност ще останат впечатлени от новия експанжън. На всички останали мога само да кажа, че си заслужава да хвърлят по едно око на тази игра.

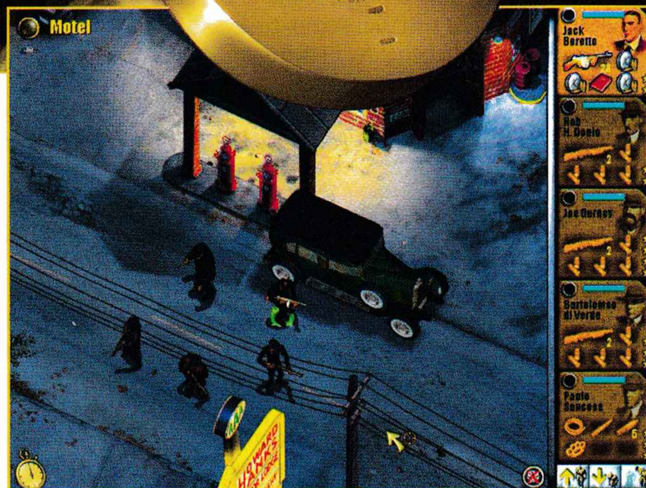
Димитър Трифонов

CHICAGO 1930

За златните години на мафията...

Една от истинските меки на виолетовите раирани костюми и първите лесно преносими автомати, се крие нейде из историческите дебри на Америка. Преди много луни в следствие на няколко утопични закона (Сухия режим) и Голямата рецесия, организиранта престъпност отвъд Голямата вода избуява в ужасяващи размери. На сцената се появяват зловещо спретнати групички с ясен национален произход и склонност към консумация на макарони, чиито лидери (от рода на Ал Капоне) довяват романтични нотки в звученето на въпросната епоха чак до съвремието. Е, шансовете за потапянето в тази отдавна отмряла, но чаровна атмосфера, са множество. В наши дни разполагаме с прилично количество подходящи продукти (музика, книги, филми и игри), като един от последните е и настоящата тактическа геймка Chicago 1930.





Имало едно време в Америка...

Това новичко произведение на Spellbound предлага две истории. Първата обхваща периода около 1928 и е свързана с мафията. Втората се развива към 1930 и е подчинена на усилията на ФБР да се пребори с въпросното обществено явление. В общи линии между двете части няма почти никаква разлика. И в единия, и в другия случай имаме разплитане на мистерии и трепане на врагове в умерени количества...

По същността си Chicago 1930 е класическо изпълнение в стил Commandos, Desperados, Fallout: Brotherhood of Steel и т.н. В началото на отделните нива се дават няколко разнообразни задачи. Изпълнението им зависи от действията на един или на група персонажи, поставени под пряк контрол на играча. Човечетата се наблюдават и управляват по "божествен" модел от висините, а основният уред, използван при джиткането, е мишката. Допълнителна редовна екстра за подобен вид тактически игри е наличието на комплекс от умения, които с развитието на историята могат да бъдат ъпгрейдвани.

Иначе като сложност и време за привикване, Chicago 1930 принадлежи към средните гейм-касти. Ако геймърът Х подходи прекалено самонадеяно и решително, Вечните ловни полета ще приемат героите му практически веднага. Често и най-простото притичкване води до полуавтоматичен откос и кратък предсмъртен стон.

Единственото помощно средство, което ви се дава в случая, има съмнително съвременно звучене. По подобие на половин дузина филми и геймки от началото на века, Chicago 1930 притежава... булет тайм. При желание играчът може да забави действието във времевата част на континиума. Отражението върху геймплея се изразява в появата на плавни и флегматични движения. Героите не могат да мърдат с нормалната си скорост,

TACTICAL STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Wanadoo/Spellbound
сайт	www.chicago1930-game.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

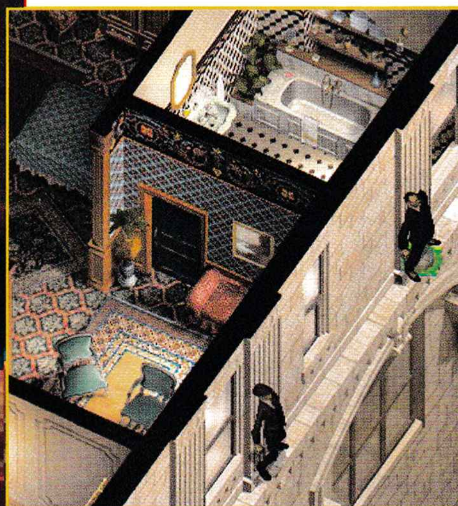
1 CD

но времето за реакция се увеличава многократно. На наша милост се оставя прилично приятна порция секунди за размисъл относно моментното положение, което в повечето случаи си е доста полезно.

Тънка червена линия...

Малката съмнителна точица в цялата красота на геймплея на играта идва от линейността. Събитията в кампаниите трябва да се случват в определена заложена последователност. Колкото и да се мъчи нещастният играч, поведението и сценките си остават непоклатимо вързани към сценария. Понякога дори крайно логичните и вдъхновяващи постъпки си остават напълно безрезултатни.

Друг много по-интересен, макар и частично ограничаващ елемент в Chicago 1930, са невинните минувачи. Ако някой съзре пуцане или малатене, над главата му изниква зловещо зелено око. Индикаторчето показва, че следствието се е сдобило с нов потенциален свидетел. Показанията на подобен род индивиди могат да бъдат използвани от полицията или ФБР. Ако играете в отбора на мафията, ще имате две алтернативи за премахване на тази опасност. Вариант А: заличавате свидетеля. Вариант Б: давате подкуп от няколко долара, при което паметта на злощастното човече се изтрива безвъзвратно. От друга страна, ако джиткате втората кампания, свидетелите са едни от най-добрите помощници в разрешаването на задачките. Краткият псевдоразговор, който се провежда с тях, често дава ценна информация.







Стражари и апаши

По отношение на героите Chicago 1930 предоставя комплект персонажи, съставени от небрежно количество пиксели и леко вдървени движения. Уменията, които се предлагат заедно с тях, са: стрелба, мятане на предмети, близък бой, първа помощ и чар. С течение на действието всеки един от тези елементи може да бъде ъпгрейдван. За съжаление създаването на армия супермени е леко затруднено, така че най-добрият вариант би бил индивидуално и специализирано развитие на всеки от подвластната група.

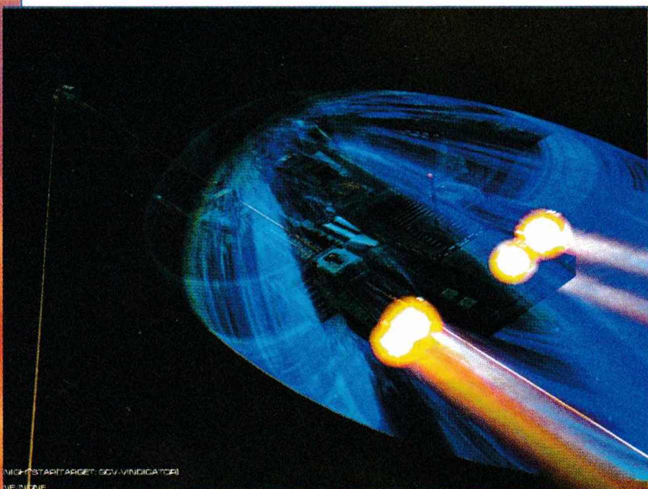
Единствените неприятни страни на наличните герои, които не могат да бъдат пренебрегнати, са малкият инвентар и системата за презареждане. Джобовете на гангстерите и полицаите са изключително плитки и могат да съберат минимално количество вещи. Екстри от рода на пет пистолета, ятаган и противосамолетна картечница, така характерни за много други игри, отсъстват. По време на мисия играчът може да мъкне със себе си оптимално един автомат, белезници или въженце, аптечка, пистолет и още една-две джунджурии. Но докато това би могло да бъде отдадено на реалистичен порив, вторият недоизпипан момент - презареждането - може да съсипе морално практически всеки геймър. За да сложите нови патрони, в което и да е пуцало, трябва да маркирате мунициите с мишката и да ги довлачите върху многострадалното оръжие. Операцията е изключително бавна и влудяваща. С други думи, ако някой влиза в схватка, трябва да е сигурен в две неща. Първото е, че възможността да изтреби всичко що мърда с един пълнител е реална. И второ - полето на битката трябва да притежава поне един сигурен ъгъл, подходящ за прикритие...

Кръстникът XXI

Аудио-визуалното оформление на играта може да се сравни с усещането за следобедна храносмилателна дрямка. Картинките са леки и ненатрапчиви. На моменти обаче действието е гарнирано с качествени кървави филмчета. Звуците са леко посредствени, но музиката е хубава и изградена от нежни, повтарящи се джазови мотиви. Всичко по външния вид, така да се каже, е посветено на безметежното джиткане. В това си състояние оформлението осигурява приятна игра без появата на твърде уморени погледи или разградзнен слух.

Е, въпреки споменатите плюсчета, Chicago 1930 не оставя особено знаменателни впечатления. Играта си е игра, хубава, но в никой случай твърде оригинална или гениална. Ако си падате по такива продукти, ако ви липсва появата на нов Commandos, ще можете да я изджиткате с голямо удоволствие. В противен случай не полагайте кой знае какви усилия. Геймката би запълнила приятно един, два, максимум три следобеда и толкова. Рискът от пристрастяване и последваща абстиненция са сравнително малки.

Сергей Ганчев









Амбициозен проект. Страхотна идея. Кофти реализация...

UNIVERSAL COMBAT

Липсват ли ви класики като Privateer, Wing Commander и Elite? Играели ви се на един изключително качествен съвременен космически симулатор? Превъртяхте отдавна Freelancer и X2: The Threat и сега копнеете за още междузвездни премеждия и престрелки? Мислите си, че Universal Combat е играта за вас? Е, излъгали сте се. Очевидно Дерек Смарт (създателят на поредицата Battlecruiser) не е чак такъв умник*, за какъвто се води.

SIMULATOR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	DreamCatcher/3000AD Inc.
сайт	http://www.universalcombat-game.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Универсална битка? Дрън-дрън!

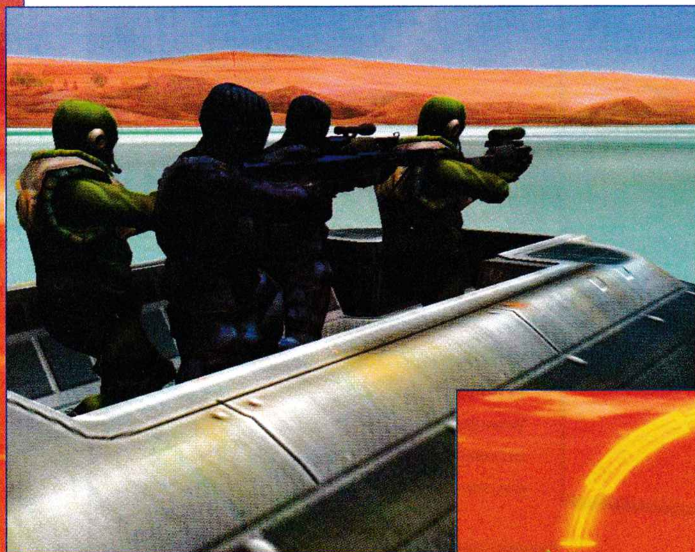
Universal Combat е директно продължение на BattleCruiser Millennium – игра, която се опита да обедини в себе си куп неща и да представи жанра на космическите симулатори в една по-различна светлина. За съжаление обаче, това заглавие вървеше в комплект с редица недоразумения по отношение на геймплея и с множество странни бъгчета (например непоносимост към едни от най-разпространените звукови карти – тези на Creative). И очевидно това бе една от причините Dreamcather да преименуват в процеса на разработка новата игра на Дерек Смарт от Battlecruiser Generations на Universal Combat, за да не предизвиква неприятни асоциации в съзнанието на изпатилите си от предишната част геймъри. Но дори и с ново заглавие, тази игра все още не може да развие сполучливо доста оригиналната идея - съчетание на космически симулатор, 3D-шутър и ролево приключение. Това го казвам с голямо съжаление, тъй като възлагах огромни надежди на този Universal Combat. Но уви, крайният резултат е леко разочароващ, както сигурно си личи и от общия тон на текста до момента. Но не ме разбирайте погрешно. Играта има и добри страни, но те остават в сянката на твърде многото проблеми по отношение на геймплейя и свързани с графичния енджин на играта.

Рекламни трикове

Вселената на Universal Combat е огромна. Ето и няколко досадни статисти-

* *Игра на думи. На английски умен е smart.*

ки: над двеста и петдесет планети, около двадесет и една хиляди космически военни бази, градове и прочие, дванадесет



раси и петстотин различни единици. "Бийте се с всичко, навсякъде, всякак... с всички възможни средства". Тези изречения–залъгалки могат да се прочетат на официалната страница на играта. Те определено звучат любопитно и хващат окото.

Но още със самото стартиране на Universal Combat неколкократно се наложи да спомена роднините на Дерек Смарт чак до девето коляно. Първият огромен проблем, който ме зашлеви като мокър парцал в лицето, бе следният надпис: "FATAL: Vertex Shader 1.1 and Pixel Shader 1.1 Required!". Universal Combat отказа да тръгне, защото моят скромен GeForce 2 не поддържа тези така невероятни екстри, споменати в цитираното изречение и присъщи единствено DirectX 9 карти. Добре че съседчето се оказа добра душа и ми преотстъпи своят FX за около седмица.

И така, накрая успях да се добера до основното меню на играта и да полетя за пръв път в добре рекламираната необятна вселена на Universal Combat. Очаквах да видя невероятни спецефекти и детайлни кораби, планети, сгради и юнити. Все пак играта изисква видеокарти от най-ново поколение. Но в крайна сметка се сблъсках с една доста овехтяла визия, което честно казано сериозно ме разочарова. Сигурно си мислите: "Графиката няма значение, важен е геймплеят". Ама нейсе.

Гърчав начин на игра

Вярно, Universal Combat притежава голямо разнообразие от възможни професии, оръжия, превозни средства, космически кораби и планети. Наистина, можете да пилотирате огромни звездни кръстосвачи, да се сражавате във фърст пърсън ре-



жим на повърхността на някоя запустяла база "а ла Doom", да търгувате и т.н. Въобще имате огромна свобода на действие.

Universal Combat се състои от мащабна сингълплейър кампания, възможност за свободно блуждаене из космоса и опция за "instant action".

Дотук добре. Геймплеят обаче е муден и бъгав и не се различава кой знае колко много от този на Battlecruiser Millennium. Нужно е адски много време, за да привикнете с тежкия интерфейс и множеството клавиши за управление на космическия кораб. Освен това и пътуването от една точка до друга е доста досадно и продължително. Например можете спокойно да отидете и да пиете едно кафе, докато корабът ви изминава цялото разстояние от орбитата до повърхността на дадена планета.

Същото важи и за разходките по земя. Битките с компютърно симулираните (при това нескопосани) солдати са също толкова мудни. Нужно е доста време, докато откриете някой противник, който копнее неистово за един бърз куршум в главата.

Не трябва да пропускаме и факта, че играта е доста нестабилна. Например често ставаме жертва на неочаквани накъсвания на кадрите или внезапни изхвърляния в десктопа. Особено при игра в режим

мултиплейър

който, между нас казано, не е кой знае колко забавен, въпреки че предлага множество стилове игра – онлайн блуждаене във вселената на Universal Combat, детмач, отборни мелета и пр.

Звуковото оформление е добро единствено по отношение на музиката, особено по време на сраженията в открития космос. Всичко останало е по-скоро як дразнеж, способен да ви накара да запушите ушите си с най-близкия удобен за това предмет.

Като цяло Universal Combat страда от почти всички недъзи, присъщи на останалите части на поредицата. А това е наистина жалко, тъй като добрите идеи, които са кръжали в главата на Дерек Смарт, са буквално опропастени. Било то от него или от неговите съекипници. Ако си затворите очите за всички гореспоменати проблеми и в случай, че имате достатъчно свободно време (да речем месец-два), за което да свикнете с неудобния интерфейс и управление, то тогава ще се насладите на някои доста интересни сингълплейър мисии. Особено що се отнася до режима "свободно блуждаене", в който на практика можете да играете с месеци и да не успеете да посетите всички планети във вселената на Universal Combat.

Ех, може би следващата част ще се окаже успешна... Съмнявам се обаче, че някой ще се наеме да финансира отново поредния потенциално неуспешен проект на Дерек Смарт.

Ако все пак ви се играе готин космически симулатор, можете да прибегнете към услугите на вече споменатите по-горе заглавия – Freelancer, X2: The Threat и т.н.

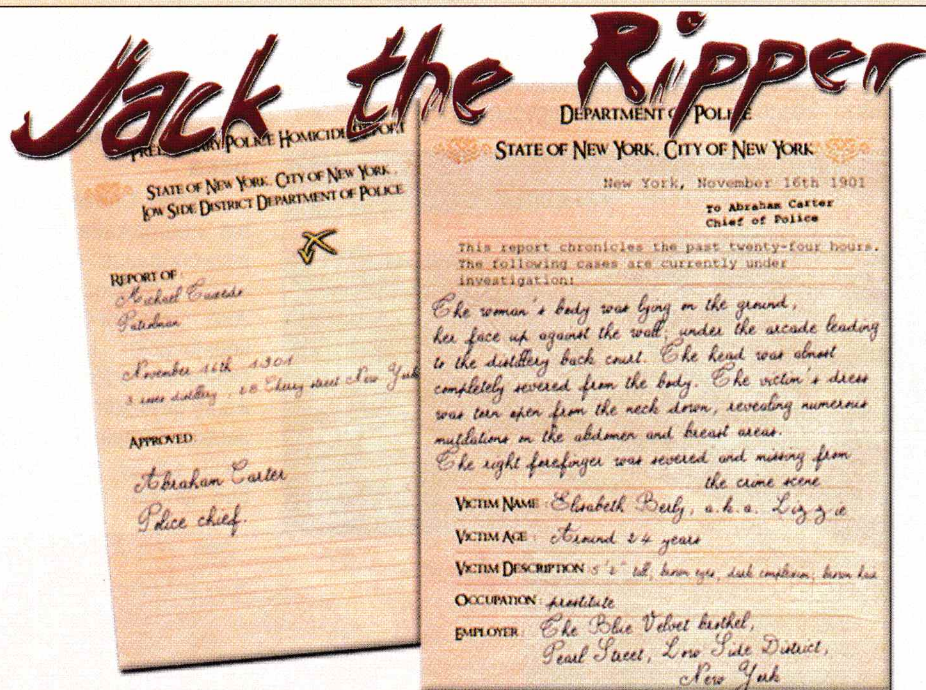
Асен Георгиев







Jack the Ripper



What wouldn't I do to grab a lady's heart?*

1800-та: Джак Изкормвача извършва серия изключително брутални убийства в Лондон. Жертвите са проститутки. Труповете са обезобразени и разпокъсани. Случаят остава неразрешен.

1901-ва: Джак се завръща! Луд последовател на убиеца следва примера на идола си и повтаря нечовешките зверства. Джими Палмър – прохождащ, амбициозен репортер, получава шанса на живота си. Неговият шеф му поръчва да напише история за Изкормвача. Героят трябва да разпита свидетелите и да проведе собствено разследване, за да разбере кой стои зад всичко това. И да публикува статията на своя живот.

Героите

По време на играта Джими среща разнообразни и интересни персонажи. От момента, в който стъпва на местопрестъплението, той постоянно се сблъсква със странен сухохрен човек, чиито ляв крак е по-къс и поради този факт има специфична походка. Този дрипав странник изниква постоянно, но внезапно си тръгва по средата на вашия разговор. Срещате се и с нежна красива певица – жена с винаги тъжни очи, която е била приятелка на жертвата.

Полицията и частните детективи уж ви помагат за решаването на случая. Най-голямото желание на ченгетата обаче не е да разкрие извършителя, а да си измие ръцете и просто да арестува някой виновник. Нарочени са група китайци, около които действително има нещо мътно. Жертвата е носела някаква пратка, преди да бъде похитена. Откривате обява, че се търси нов доставчик и мястото, което фигурира в нея е именно пералня, чиито съдържатели са въпросните азиатци. Когато отивате там обаче, не разкривате нищо, а просто си отнасяте един хубав бой.

Срещате и дребни мошеници, опърпани бедняци, през чиито очи гледа мизерията. Към "героите" бих причислила и лъскавия черен гарван, който величествено пори въздуха с криле и непрекъснато наблюдава събитията мълчаливо. Той винаги е сякаш една крачка пред вас и ви чака. Когато го погледнете в очите, странни видения изпълват съзнанието ви. Накъсани сцени, свързани със случая, ви поглъщат и после внезапно изчезват, както и самият тъмен пернат посредник, който ви ги носи.

Най-добрите неща в този куест са безспорно ярките образи и запомняща се история, която винаги има с какво да ви задържи пред монитора. Приятна изненада е и атмосферичният саундтрак. Това обаче не изчерпва впечатленията от нея.

За мое огромно разочарование...

Под мрачната синкава опаковка със зловещо изпъкващ тъмен силует се крие една на пръв поглед посредствена игра. Графиката е на средно ниво. Всичко е леко размазано и нереалистично статично. Движещите се елементи, които уж дават признаци на живот, са като залепени върху мътния фон.

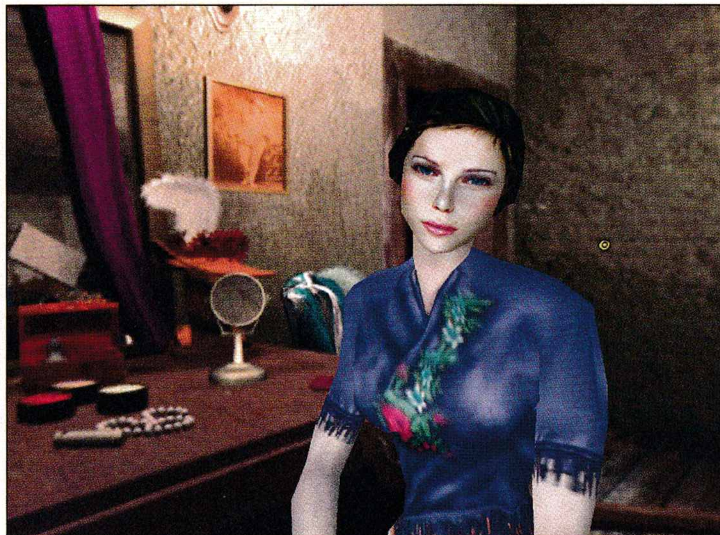
Начинът на придвижване по картата ме накара да хлъцна. Новаторството не може да бъде подминато просто така. Особено, когато е толкова дразнещо и безсмислено. Напълно необяснимо, за да се придвижите до ново място, трябва да надникнете в инвентара, където сред

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	The Adventure Company
сайт	www.adventurecompanygames.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

* Какво ли не бих направил, за да грабна сърцето на жена – Джак





предметите ви се е появил надпис с допълнителната дестинация. Вземате надписа и го завлачвате до определената локация на картата. Тогава получавате достъп до новото място. Това напълно излишно усложняване на контролите не е просто губене на време, то е изключително важно допълнение към цялостната глупост на управлението. Изнервящ е и фактът, че при натискане на Esc излизате от играта и отивате в менюто, но за да се върнете обратно, трябва да кликнете върху Resume Game и не може просто отново да щракнете Esc. Странен е и изборът на авторите да прекъсвате разговорите с бутона "P". Не знам какви са били асоциациите им. "Pause" звучи доста не на място... Е, разработчиците си знаят...

И точно, когато сте готови да се откажете от играта заради нейните малки недостатъци и дразнещите детайли, които упорито гризат нервите ви, картината изведнъж се удавя в кръв. Крясък на гарван разсича тишината и редица, на пръв поглед безсмислени видения, нахлуват в главата ви. Да, това е тъмният вестител, когото вече описах. Дори само заради него не бихте могли да оставите заглавието. Мистериозните видения и развързаните краища на историята просто ви привличат и неусетно отново сте там – пред монитора. И отново тровите нервите си със скапаните контроли и графиката, но това вече няма значение. Обръщате внимание само на стряскащите събития, които са ви погълнали изцяло. Чакате героя, когото съвсем съзнателно не описах по-горе. Чакате Джак. А той е заинтригуван от вас. Получавате писма от него. Той знае за вас. Изпраща ви подарък. Когато виждате какво ви е пратил, ви причернява пред очите и припадате...

Геймплеят

се развива в дванадесет последователни дни. Разделен е на ден и нощ. Всеки един момент от тези дванадесет деноношия ще се натъквате на все нови и нови следи. Лично на мен играта през нощта ми допадна повече. Тогава виждаме истинското лице на града. Денем атмосферата също е силна – задушаващи белите ви дробове тесни и мръсни улички, счупени, назъбени, зеещи черни прозорци, олющена мазилка, ръжда... Вечер пък изпълзяват скитниците и всички отрепки на града. Единствено шарените светлини на заведенията оцветяват мрачната картина, но и те са някак студени и неприветливи. Последното ми напомня за още една недомислица. След едно изпълнение на певицата, която споменах, се чуват бурни аплодисменти. Ако обаче погледнете хората в заведението, нито един от тях не помръдва...

И тук обаче се налага да правите странен избор. Денят завършва, когато напишете поредната си статия, а нощта – когато погледнете луната. Е, разбира се и в двата случая трябва да сте свършили определени задачи, за да преминете напред. Най-често се налага да говорите с различни хора и да събирате доказателства. Пъзелите са сравнително малко. Няма много сериозни ребуси или поне нищо нестандартно.

Харесаха ми обаче загадките, които включват кървавите писма на Джак. Особено ми допадна и това, че песента, включена в саундтрака, е използвана като ключ в играта. Ако се заслушате още в началото в текста (както направих аз), когато я изпълнява певицата в бара, ще разберете, че съдържанието ѝ не е случайно:

There were three ravens sat on a tree...
Down a down, hey down, hey down...
They were as black as black might be –
with a down...
One of them said to his mate,
Where shall we our supper take?
With a down, derry, derry, derry down,
down...

Лили Стоилова

Битката със световното зло...





Еволюцията, и по-точно положителните скокове при нея, са изключително приятно. И въпреки множеството примери от естествената и човешка история, не всеки от тях се дължи на гигантски метеорит или групово преяждане с халюциногенни гъби. В подкрепа на това твърдение можем да приложим руската компания за гейм-дивелопмънт G5 Software и тяхната поредица хеликоптерни симулатори. Преди тридесетина луни (или там някъде) на бял свят излезе родоначалникът Red Shark. Игричката не беше лоша, но славянските елементи в стил "боевик" и сравнително непретенциозните графика и геймплей, я направиха не толкова лесно смилаема. Е, явно взели си поука от резултатите, авторите се стегнаха и за сравнително малко време произведоха нещо наистина добро. Тяхната прясна хвъркато-ориентирана геймка Fair Strike е лека, забавна и точно на мястото си. Тя е именно това, което някой геймър би очаквал от един вертолетен сим.

Гости от миналото

Класическите елементи в новата игра се забелязват още от самото начало. Сценарият е изпълнен с доста прозаични, отдавна предъвкани, но доказани мотиви. Историята на Fair Strike ни разказва как след година-две световно значимите терористи и наркотрафиканти се развихрят на няколко фронта. Положението става сериозно и международната общност създава спецотряд, който да се бори с враговете на "демокрацията". Основна част на новото формирование се явява групичка модерни бойни хеликоптери, в чиито редици попада и главният персонаж в играта, т.е. вие. Оттук нататък следват тридесет мисии, разпръснати из четири географски локации: Карибите, Югоизточна Азия, Близкия Изток и руините на бивша Югославия. Като действие и геймплей, предложеното развитие на сюжета е силно изчистено. Задачките, които се дават, опират или до нечие зрелищно взривяване, или до спасението на даден закъсал положителен герой...

Разклонения

Едно от добрите нововъведения в Fair Strike е организацията и последователността на нивата. Частите в отделните раздели на геймката са подредени в нещо като събитийна решетка, като известно количество от тях стърчат встрани от основната фабула. При желание всяко едно от нецентралните занимания може да бъде пренебрегнато. Страничните мисии нямат абсолютно никакво значение за цялостното изпълнение на която и да е от кампаниите.

Контрол

Вторият хубав елемент на играта е управлението. Fair Strike предлага два кардинално различни модела на джиткане – аркаден и симулаторен. В по-простия първи вариант играчът пърха в нещо като въздушно подобие на красивичък 3D шутър. Контролът над машината е изключително лек. Много от операциите (от рода на кацане и презареждане) са абсолютно автоматизирани. На ваша милост не ѝ трябва нищо друго, освен добри рефлекси и здрава гейм-периферия, която да понася солидната порция насилие.

За сметка на това в симулаторния режим хеликоптерите се държат затрудняващо-реалистично. В геймката са заложени голяма доза ефекти, свързани с полетните особености на вертолетите. И когато всички те се включат, управлението се усложнява значително.

Камери

По отношение на прякото следене на действието, гледните точки, от които може да се хвърчи, са три: първо и трето лице и кокпит. Разликата между първите два случая е единствено в това, че във вариант едно на екрана висят всички възможни индикатори, а във вариант две освен тях, на монитора се разполага и камера зад гърба на машината. В третия случай – с включен кокпит – действието се следи от кабината на съответния хеликоптер. Едно от малкото минусчета на играта се крие именно в последната възможност. Вътрешността на предложените вертолети е изработена сравнително повърхностно без твърде много красоти и детайли...

Иначе машините, които могат да се управляват във Fair Strike, са шест. В наличност са три хеликоптера от руски произход: КА50, КА52 и КА58, два – от американски: AH-64A Apache и PAH-66 Comanche и европейският PAH-2 Tiger. Всеки от тези вертолети си върви и със съответното въоръжение и характерис-

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	G5 Software / Gramis
сайт	www.fair-strike.com, www.gramis.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
	3D Video card, Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC

тики. Приятното в случая е, че в началото на всяка мисия играчът има възможност да избере някой от достъпните до момента хеликоптери, както за себе си, така и за съекипниците, отпуснати му за дадената мисия.

Противници...

"Лошите индианци", разпръснати из нивата на симулатора, са друг открояващ се и качествено изпълнен елемент от геймплея. Враговете са от най-различен тип и калибър, и изглеждат приятно безопасно. Въпреки това малка група пехотинци и един-два БТР-а могат да направят на пух и прах всеки безметежен момент. Дори и при най-ниско ниво на трудност изпълнения в стил "Последният екшън герой" се наказват безжалостно. Моментът, в който нещата загрубяват истински, са мултиплеърните изпълнения. В детмача ботовете хвърчат на същите машини, на които лети и самият играч, което увеличава анихилиращите им AI-качества значително...

И така, ако не сме твърде дребнави при останалите важни детайли, графиката и звукът на Fair Strike са подобаващо добри. В играта няма изобилие от префърцунени ефекти, но това, което е предложено практически би се харесало на всеки. В симулатора е интегрирано всичко, което си трябва (взривове, детайлно изпипани единици, светлинни чудеса) без прекалено тежките и недостъпни глезотии, изискващи карти от рода на Radeon 9800 pro и Audigy. В резултат на това минималните изисквания са сведени до доста примамливи граници, което би позволило пускането на играта и на малко по-старички щайги.

Esc

Въпреки че хеликоптерните симулатори не обитават върховете на жанровите топ-класации, настоящата игра си заслужава вниманието. Разнообразието в моделите ѝ на управление, графиката и нейната забавна историйка, я правят интересна за малко по-широк кръг играчи. Ако си падате по пуцането и големите взривове, Fair Strike почти сигурно би ви допаднала.

Сергей Ганчев

P.S. Специалната екстра на Fair Strike се крие в езиковата ѝ част. С други думи: играта е преведена на български, като единствено аудио файловете са запазили оригиналното си англоезично звучене. За територията на България геймката се разпространява официално от Gramis.















Кой обитава дълбините на Фейрун?

tales from underdark

Континентът Фейрун е огромен, но въпреки това си остава малка частица от света на Забравените кралства. Свят, описан в хиляди pen'n'-paper приключения и редица игри. Свят, населен с хора, джуджета, елфи, варвари и приказни същества. Но това, което се крие в недрата му не отстъпва по мащабност на повърхността. Там долу, където слънцето никога не е огрявало, се крие Underdark. Дом на тъмните елфи, страховитите бихолдъри, коварните илитиди, злите братовчеди на джуджетата – дюергърите и куп тъмни създания.

Уви, тези области са доста слабо застъпени в компютърните игри. В Baldur's Gate II имаме един chapter време за разходки из недрата на Фейрун. И в Icewind Dale (и двете части) от време на време се спускахме до Underdark, но никога за дълго. Освен това основните обитатели на Подземния мрак – тъмните елфи – така и не са застъпвани като главни герои в тези приключения.

А всеки поне веднъж е искал да изгаднее да почувства мощта на "тъмната страна" и да се превъплъти в персонаж с тъмна като абанос кожа и сребърно бяла коса. Но ето че се появи третото разширение на Neverwinter Nights, в което Underdark и тъмните елфи не са просто споменати, а целият сюжет се върти около тях. Между другото за първи път на PC можехме да играем с раса тъмен елф в Icewind Dale II на Bioware.

Из целия Underdark са разпръснати градовете (силно казано) на тъмните елфи, които живеят в пълен матриархат. Тяхното общество се дели на три категории. Първата е на благородниците, втората е на служителите, приобщени към някой от родовете, а третата е на робите. Един град се състои от родове, живеещи в съседство, като всеки от тях е оглавяван от майка-матрона. Поради естеството на обществения си строй, жените сред тъмните елфи са силните на деня – единствено те могат да управляват. Мъжете им служат като слуги и наложници. По традиция всяко трето мъжко чедо се принася в жертва на богинята на паяците – Лот.

Майките-матрони на десетте най-силни родове влизат в съвет, който управлява града. Всеки от тях се подчинява на богинята. Единствено и само момичета от благороднически семейства могат да станат нейни жрици и това е най-високата степен след майка-матрона. Момчетата пък (след навършване на пълнолетие), могат да избират в своето развитие между пътя на воина или мага. И в двата случая отиват в академията, където в зависимост от специалността, която са избрали, се обучават с течение на годините и в двете изкуства.

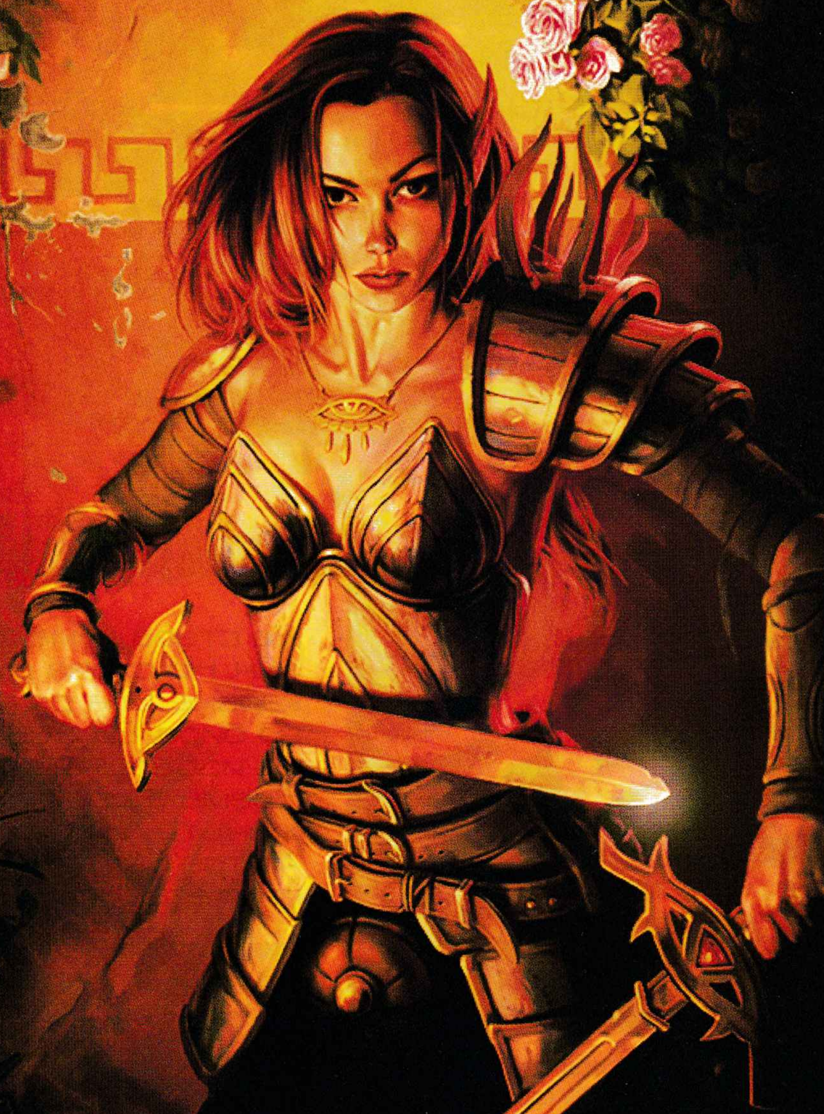
Оцеляват само най-силните

а изпитите най-често представляват борби за надмощие между учениците.

В общи линии светът на тъмните елфи прилича доста на Древна Спарта по идеология и структура. Силата, арогантността, коравосърдечността, егоизмът и амбициозността са качествата, към които се стремят drow елфите. Всичко е позволено в борбата за повече власт и дори семейството отстъпва пред тази цел. Да забиеш кама в гърба на свой опонент по време на битка или в мрачните сенки на някоя уличка е не само позволено, но дори поощрявано.

Тъй като под земята няма достъп до слънчева светлина, дневните цикли се отброяват с помощта на пламъка на огромния магичен стълб Нармондел. Един от най-големите градове на тъмните елфи е Мензобрезан. Там постоянно цари борба за надмощие между различните родове и майки-матрони. И единственият начин някоя династия да се издигне в челната десятка е да съкруши друга и да не остави свидетели на атаката. Колкото по-нагоре в йерархията стои един род, толкова по-голяма е благосклонността на богиня Лот към него.

Интересен е кодексът на честта между родовете. Ако по време на атака някоя династия бъде брутално избита с цялата ѝ налична армия и наред с благородническото семейство, ако не бъде оставен нито един жив свидетел, тогава не следва съд, а нападателят заема мястото на победебуя в йерархията. Но ако има дори и един-единствен очевидец, който може да разкаже за случилото се, то тогава десетте водещи родове събират военната си мощ и наказват провинилия се. Вината му е не в самия акт на атаката и убийствата, а в това, че е направил всичко непохватно – останали са свиде-



тели. И в такъв случай той не заслужава полагащото му се място.

Всеки тъмен елф по рождение е надарен с магически качества. Те са присъщи на расата. Някои от тях са придобити поради живота под земята. Всеки подобен елф има способността да вижда по-добре в тъмното и да сменя режима си на поглед от светлинен в инфрачервен спектър, улавяйки топлината на телата дори и те отдавна да са отминали. Друга способност на благородниците е левитацията, основно заради факта, че сградите са почти недостъпни по земя. На последно, но не и по важност място, идва способността на всеки елф за кратко време да забули себе си или врага в облак от непрогледен мрак. Единственото нещо, което пречи на тъмните елфи да станат пълновластни господари на Underdark, са

не по-малко силните съседи

с които съжителстват.

От една страна, това са бихолдърите – огромни създания, левитиращи над земята очи. Те имат стотици пипала, които завършват с по-малки очи (всяко има способността да изстрелва смъртоносни енергийни лъчи и магии срещу опонентите си). А ако те не са достатъчни, в действие влизат могъщите челюсти на създанието. Въпреки вида си, тези чудовища са сравнително ниско интелигентни. Живеят в изкопани от робите им коридори или гнезда, които се управляват от един или няколко Тирана. Понякога се обединяват с тъмните елфи срещу общи врагове, но никога този съюз не прераства в приятелство. В повечето случаи гледат да не се пречкат един на друг.

Друга раса с доста голямо надмощие в Подземния свят е тази на илитидите, известни още като крадците на мисли. Това са древни хуманодни създания, които не са надарени с голяма физическа или магическа мощ, но са истински царе на мозъчния контрол. Благодарение на пипалата, които излизат от главите им, могат да парализират противниците си или да пленят всяко създание, изсмуквайки спомените, мислите и идентичността му за секунди. Така те го превръщат в безволеви роб. Освен това могат да контролират мозъците на останалите, да има "наливат" нови спомени, чувства или усещания. Из Underdark са разпръснати хиляди техни градове, всеки от които се оглавява от един върховен мозък, свързан с останалите си събратя телепатично в общ управляващ съвет.

Основните контакти на илитидите с останалите раси са свързани с търговията на роби.

Те разполагат с най-големите пазарища, на които често попадат дюергери, хора от повърността, елфи и чудовища, като троли и харпии, имали неблагоразумието да се изпречат на пътя им. Спокойно могат да спечелят титлата за най-развита раса.

Тяхната огромна армия от слуги и Umber Hulk чудовища им помага да запазят отношенията си с останалите в състояние на неутралитет. Umber Hulk-овете не са най-опасните създания на подземията, но са може би един от най-култовите – представляват странна кръстоска между бръмбар и мечка. Освен огромните нокти, с които разкъсват жертвите си, те издават ужасяващ вой, с който парализират всеки.

Освен тези три раси

из дълбините на подземните лабиринти са разпръснати и много, много други създания

Дълбоко под земята е възможно да се сблъскате със земен елементал – грамада с хуманоидна форма, създадена изцяло от камък. Или някой драйдър – отхвърлен от Лот тъмен елф, превърнал се в уродливо създание (наполовина паяк, наполовина елф, въплъщение на постоянната агресия). Интелигенти гущери, тъмни джуджета, слузести създания, микониди, тъмни, черни и призрачни дракони, древни руини и гробища, свърталища на неспокойни духове и немъртви. Списъкът с туристически атракции е дълъг и занимателен.

И светът под земята (подобно на този на повърхността) живее със своите легенди и герои, пресъздадени в много книги. А сега и в още една игра – NeverWinter Nights: Hordes of the Underdark. Между другото когато четете този текст, на пазара вече трябва да е излязъл и третият том от поредицата "Трилогия за мрачния елф". А тя, казвам го с ръка на сърцето, е един адски добър начин да се потопите в този свят и да го видите през очите на един по-"различен" тъмен елф – Дризт.

Георги Панайотов

Окей, окей. Игри, посветени на коли, има бол. При това всеки месец. Малко са другите жанрове във видеозабавлението, които могат да се похвалят с подобна константност. Monster Garage обаче не е поредната автозалъгалка, която иска да спечели вниманието ви за няколко седмици. Това е шанс да докажете, че можете да работите с отвертката и оксижена. Дори в някакъв смисъл е тренажор за занаятчия-тенекеджия. Monster Garage е забавна, с много желязо (буквално), но и адски бъгава. Въпреки това тя ми хареса.

Играли ли сте си (или продължавате и сега) с малки колички по килима? Обичате ли да ходите в магазина и да гледате с часове рафтовете с кутии на Burago? И аз така, макар и вече да съм коскоджамити мъж. Това усещане няма отношение към възрастта и никога не можеш да порастнеш за него. Има си тръпка просто. Ако някога и вие сте мечтали да станете тенекеджия, да хванете с две ръце газовата горелка и да внимавате да не си опърлите кутрето, докато изрязвате прогнили ламарини, Monster Garage ще ви даде идеална възможност да изпробвате без реални разходи доколко наистина тази работа е за вас. И до каква степен си заслужава в един по-нататъшен момент да трошите пари, нерви и живота си в сервиза.





Не става дума за бензин. Не става дума и за каране. Ела да изпием по бира. Ей ти и парцал да избършеш маслото. Време е да играе оксиженът.
А утре? Утре сме на пистата....

Monster Garage е създадена

по едноименния сериал на Discovery Channel

Издава се от Activision Value, които са популярни най-вече с трепачести заглавия а ла "Cabela's Deer Hunt" (лов на елени пред монитора, няма шега. Между другото в създаването на еленския шутър участват и българи, но за това ще ви разкажа някой друг път). Именно поради тази причина подходих малко сдържано в началото, когато разбрах, че трябва да изтествам новото им заглавие.

След като пуснах CD-то обаче, предразсъдъците ми изчезнаха. Честно. Не че графиката е нещо кой знае какво. Дори пуристите и хардкор феновете на 300-доларовите nVidia-карти ще ме поканят в "Сблъсък", за да си обясним кое е по-по-най в днешния живот – яка графична карта на цената на 20-годишна "Жигула" или самата 20-годишната "Жигула" (между другото, приемам предизвикателството, ако някой счита, че може да извади истински аргументи в своя защита). Та думата ми не е за визуалните предимства на Monster Garage, макар че според мен





MECHANIC

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Activision Value / Invictus Games
сайт	www.activisionvalue.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

MONSTER GARAGE ПО DISCOVERY

Monster Garage е едночасово предаване, посветено на любителите-автомонтьори. Целта му е да покаже, че много желание и малко кеш (3000 долара) са достатъчни, за да префасонирате някоя и друга бричка в ръмжащо животно. Негов водещ е симпатичният американец Джеси Джеймс, който твърде силно прилича на реднек. И все пак това май е нещо като необходимост в жанра (да си реднек значи да си нещо като от Перник – здрав, прав, много як в ръцете и да не разбираш грам от френско възпитание, мда:)). Джесито е роден в Калифорния, както си му е редът за един истински мъж. Първичната му страст са моторите. Негова е компанията West Coast Choppers, която се занимава с модификация на серийни мотоциклети. Продуктите на фирмата му се търгуват между 60 и 150 хиляди долара. Както и самият Джеси казва, "трудно ми е да повярвам, че хората ми плащат толкова добре да правя това, което най-много обичам да върша за собствен кеф". Мда, Джеси, ние от PC Mania напълно те разбираме, като погледнем за секунда отстрани на себе си.
Освен играта, продуцентите на Monster Garage публикуват регулярно и DVD-та с избрани епизоди на префасониране на серийни лимузини в бутикови чудовища. Не съм гледал, но прочетох, че в една от сцените Ford Mustang е превърнат в боклукчийски камион. Изроди, а?
Повече информация около продукцията можете да откриете и на адрес: http://dsc.discovery.com /fansites/monstergarage/monstergarage.html



то си изглежда съвсем прилично. Творението на Activision Value включва два типа игра. Първо – в гаража, после – на тестовата отсечка. В този смисъл 'сичко е 3D, а возенето не отстъпва по нищо на около 80 процента от конзолните рали-портове.

Monster Garage е

нещо като симулатор на автомеханик

Сдобиваш се с автомобил и кеш (три бинки в зелено), получаваш една седмица и "тре'е да го напра'иш резачка, копеуе". За да не се чувстваш прецакан от съдбата, ето и съпътстващите обстоятелства, които ще те накарат да си вдигнеш чукалата оттук, да си намериш фалшив ирисов отпечатък, да минеш строгия граничен контрол в САЩ и да се заселиш в средния американски запад, където да откриеш своя собствен сервиз.

На първо място ще спомена музиката. По-метълски и по-здрав саундтрак не съм чувал отдавна в игра. Докато отвърташ болтовете и махаш нитовете от каросерията, няма нищо по-освежаващо и мотивиращо от една здрава жица. На второ място са четиримата ти "другари", с които, вярно, не се вижда как лочите бири в спор за пружини и клапани, но пък ковете заедно ламарината, сглобявате зъбните колела и споявате железните рами на шасито. Човек дори и добре да живее, има нужда от компания, нали се сещаш?

Monster Garage се състои от седем мисии или казано по друг начин, ще се наложи да разглобите таман седем автомобила и да ги преправите в свое собствено авточудовище.





Задачите са коренно различни, както и колите, които ще станат жертва на вашия оксижен. В началото набелязан за обезкостяване е един Ford Bronco. После разказвате играта на чисто новичко Mini Cooper. След това следват линейка, дълга лимузина, един Ford Mustang... За да успеете, трябва да сте сръчни. Часовникът, който отброява седемте дни за модификация на возилото, тече в реално време. Освен това необходимите части трябва да бъдат поръчани в магазина, а те, както си му е реда, не са в наличност. Минава известно време, докато бъдат доставени.

Честно казано,

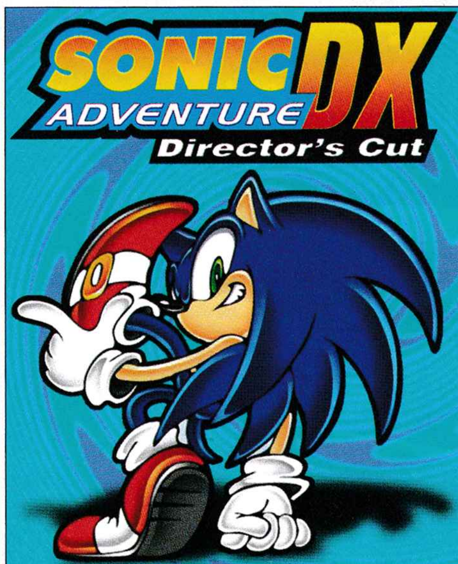
най-голямата трудност

в Monster Garage се оказа именно изчисляването на оптималния тайминг, така че в крайна сметка на разположение да са всички нужни чарколяци, приятелчетата да са имали всичкото необходимо време на разположение за заварките и така целият проект да се вмести в срок. Ключът към успеха минава през неколкократно разглобяване и сглобяване на нещото, което първоначално е било кола, преди да се захванете със задачата.

След толкова много ентусиазъм и кеф, не мога да си изкривя душата и да не спомена основната драма на Monster Garage. Тя се крие в свръхбъгавостта и нестабилността на играта. Нещо нормално е тя да ви зависне по време на някой демонтаж или пък докато прехвърляте възможните задачи за механиците. При това така забива, че само бутона за reset помага, мани другото... А начинът за преминаването на пето ниво например успях да разбера едва, след като се зарових в Интернет. Там (на адрес http://jeepxj.com/monstergarage/) съвестен играч е публикувал начина за отстраняване на затрудненията – включва триене на файлове. Абе гадно е все пак игрите от 2004 година да се държат като недоносчетата от 1990-та по отношение на стабилността си, не смятате ли?

Въпреки тази бъгавост обаче, препоръчвам горещо Monster Garage. Все пак си е голям купон и веселба да режеш ламарини, да занитваш и да бъдеш поне за часдва механик не само в мечтите си.

Александър Бойчев



Вероятно името на тази игра ви е познато. Все пак това е едно от най-титулуваните отрочета на SEGA. Sonic Adventure DX: Director's Cut е един типичен представител на jump'n'run жанра, т.е. целта ви в него е да си скачате из нивата (и върху главите на гадовете), да събирате пръстени и други подобни неща и т.н.

Но да караме по ред на номерата. Първо да се спрем на опциите. Те се настройват по един типичен конзолен начин – още в Windows. Поне може да определяте доста неща, както си му е редът, въпреки че по отношение на графиката може да настроите единствено резолюцията. В самата игра също има опции, но те са поскоро за тестване на звука и за сейване. Историята е изтъркана

като подметката на дядовия ботуш

от времето на Втората световна война. :) Появява се поредният зъл учен (в случая е доктор Eggman), който се опитва да завладее света. Разбира се, тук се намесват няколко героя – това са синият таралеж Sonic и неговата компания (Tails, Knuckles, Amy Rose, Big the Cat и E102 Gamma). Всеки от тях си има отделна кампания, която до някаква степен е свързана със съдбите на останалите герои. В началото можете да играете само със Sonic, а колкото до останалите от бандата, тях ще можете да ги изпробвате чак след като ги „съберете" из нивата. Всеки един от героите има специфични „скокове" – например Tails завърта двете си опашки и по този начин може да прелита на малки разстояния.

Гадовете

из нивата са по-скоро рядкост. Те са маймуни, хвърлящи бомби с фитил, механични носорози и други подобни представители на фикционалната фауна. Ако ви нанесат демидж, ще изпуснете събраните до момента пръстени (на всеки сто броя от тях печелите по един живот) и ако не ги приберете бързо, те се дематериализират. В някои от нивата дори има и от т. нар. босове (между другото играта започва направо с шефче). При всеки от тях си има специфичен начин, по който да го победите. Например да скочите върху боса (обикновено три пъти), което никак не е трудно.

За да разнообразят скучния и досаден геймплей, Sega са включили и една меко казано глупава екстра:

състезание с Choa

Това са доста странни животни, които приличат на плюшени играчки и издават някакви нечленоразделни звуци, дразнещи слуха на средностатистическия геймър. Тези създания се събират из нивата, а вие си играете на кръстник и им давате имена. В този режим може само да подвиквате на вашето Choa, за да се забърза.

От графична гледна точка Sonic Adventure DX: Director's Cut не блести с кой знае какви красоти. Дори напротив. Вярно е, че главните герои са добре раздвижени, но всичко останало изглежда грозновато. Звукът поне е на по-добро ниво. Sonic и бандата му са прилично дублирани, но музиката по едно време започва да дразни. При тегленето на чертата трябва да признаем, че безспорно има и такива игри за конзоли, които си заслужават. Но според мен Sonic Adventure DX: Director's Cut не е една от тях.

Кирил Илиев



Мерцедесът и BMW-то на jump'n'run-а се носи и към вашето PC...



JUMP'N'RUN

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Sonic Team/SEGA
сайт	www.sega.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, GameCube



2 CD

ONIMUSHA



Някой да знае японски?!

Дойде време и старият шогун да изкаже своето мнение по отношение на това заглавие. Не че съм такъв де, но покрай всички тия японски щуротии, на които се нагледах, май ще трябва да намина през училищната психоложката, за да си полафим по въпроса. Като цяло Onimusha е много добра игра, но има един-единствен дре-е-ебничък проблем. :) "Какъв може да е той?", питате се сигурно вие. Работата е там, че тя е порт за PC на една от най-известните PlayStation 2 игри, който, от своя страна, е предназначен единствено за територията на Азия. Ще си кажете – "Какво от т'ва?" Ами ако чаткате японските йероглифи – няма проблем, но в противен случай ще видите зор. И то голям... Ако все пак успеете да инсталирате играта и да преодолеете всички ченгелчета по пътя си, ще срещнете първата истинска пречка – йероглифите в менюто. А най-трудното тепърва предстои – разбирането на каквото и да било в самата игра.

Ако сте фенове на подобни на Onimusha игри (а ла Resident Evil) и сте решен въпреки всичко да подджиткате на това ново творение, имате два варианта. Единият е да минете бърз курс по японски, а другият – да изпълните няколко прости упътвания. Предупреждение към привържениците на последния – менюто и писанията по-време на игра при всички положения ще си останат на японски. Това, което мога да направя за вас, е да ви кажа как да направите така, че озвучените реплики в играта (абсолютно всички) да бъдат на английски. По този начин ще може да подджиткате на играта доволно много и да разберете за какво става въпрос (не без известни трудности, естествено). Трябва да направите следното: да стартирате Onimusha, да нацелите опциите в менюто и да промените тази на първия ред един-единствен път. И воала – репликите са на чист английски! Ако имате време и желание, няма да е зле преди това да чуете диалозите на японски и да се покискате на воля.

Както вече споменах, Onimusha е порт на една от най-известните плейстейшънски игри на Capcom. Тя разказва за средновековна Япония, притежава мистична атмосфера и пресъздава един необикновен свят, изпълнен с мистика и населен с

феодални персонажи, демони, армия на мрака и герой

– майстор на меча (демек вие). Onimusha предлага четири режима на игра – история, бой, мини-игра и практика. Ще се потопите в страхотен сюжет и зарибяващ екшън-приключенски геймплей. Освен млатене с най-различни японски мечове и изпълняване на поредица от комбо-удари, ще се наложи да решавате и няколко нелоши логически задачки, които не блестят с кой знае какво високо ниво на трудност (с тази разлика, че понякога е непосилно да се схване смисълът на някои от тях поради факта, че in-game текстът е на японски :)).

Принципно графиката на играта е страхотна. Не успях обаче да намеря опция, която да превключва разделителната способност на повече от 640х480 (ако въобще съществува такава). Но колкото и странно да звучи, дори и при това положение има на какво да се насладите в Onimusha – макар и в леко ръбат вариант, дизайнът на нивата и героите е върхово качество.

Onimusha е игра, която определено ще ще да се понрави и на англоговорящите PC геймъри. Но при така създалата се ситуация се съмнявам, че много хора ще си направят труда да се занимават с нея изобщо. Според мен обаче усилието си заслужава – особено що се отнася до развъртането на меча и свалянето на някоя и друга глава от мястото ѝ на врата на нейния собственик. Това няма да ви коства кой знае колко усилия. Е, понякога може и да не разбираме за какво става въпрос. :) Но какво от това? Нали ще сечете всичко живо?! :)

Асен Георгиев

ACTION/ADVENTURE



4 CD

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Capcom/EA Taiwan
сайт	www.capcom.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

Ето че е факт и първата игра, свързана със съвсем пресния конфликт в Ирак. Тъй като мястото ми е ограничено, започвам веднага с интересните неща. Какво правят сериозните програмисти, докато почиват? Ами цъкат сериозни военни игрички. И очевидно ако няма такива, си ги правят сами. За тях сложността, логичността и Win-подобните менюта са качества, които имат приоритет над глупости, предназначени единствено за ламери като графика, звук, хубави анимацийки и т.н. Ако можеше всичко да си е просто една системка от таблички и уравненийца, щеше да е най-добре, ама тогава нямаше да могат да си продават играта на широките маси.

Та, Road to Baghdad е тактическа военна стратегия, която би трябвало да наподобява Sudden Strike и Blitzkrieg. Противно на отвратителната визия, историята е невероятна и ви дава възможност да се включите в почти всички по-известни сражения от иракския конфликт, като атаката над летището в Багдад и неговата защита, превземането на двореца на Саддам и т.н. На бас, че ако им се напише едно писмо, разработчиците ще направят и карта mun Defense с българския лагер в Кербалла. Уви, ще можете да играете само на страната на американците. Но ако талибанщината ви е по сърце,

ако чувате призива на Аллах и не ядете свинско

можете да използвате мап едитора, за да си направите собствена карта и да изтласкате гадните янки обратно до хеликоптерите им.

В началото на всяка битка разполагате с ограничено количество войски - пехотинци, въоръжени с автоматични карабини, снайпери, мортири, базуки, тежки картечници и т.н. и някоя и друга моторизирана част като хъмви или танкче. Естествено, и враговете са доста добре въоръжени. Но с руска техника. Например танкът T80 е пресъздаден невероятно с всичките си 16 пиксела. Просто красота, но за графиката след малко. Всеки войник си има статуси, като нанасяния демидж и кръвта са от най-малко значение. Боецът е снабден с около десет душевни състояния, които могат да го накарат или да се впусне по бойното поле, избивайки всичко по пътя си, или да го направят толкова стреснат, че да гръмне командващия си офицер (и да си плюе на петите към най-близкото укритие, където да хрупа бисквитки и да си цъка Java games на телефона, докато опасността отмине). Веднъж ми се случи последното след засилен артилерийски обстрел над къщата, в която се бяха скрили моите кашици. Така ме ядосаха тия дезорганизирани копелета, че и малкото, което беше оцеляло от тях, си го отнесе като им треснах един Air Strike на главите. Точно както в Blitzkrieg и тук ще трябва да внимаваме коя срещу коя единица използваме. Всичко напомня малко на шах. Но за разлика от играта на руснаците, в Road to Baghdad всичко е много по-сложно и сериозно.

THE ROAD TO BAGHDAD

Визуални благини

Не се бях кефил така на графика от 1998 година, когато излезе Panzer General II. Трябва просто да видите невероятно моделирания терен, сградите, реките, дърветата, стрелбата, единиците. Особено единиците. Ще се радвате на детайлни танкове, на човечета, чиито пръсти на ръцете могат да се преброят, на девет степени на зуум на картината... Включени са и всички хардуерни DX 9 ефекти и светлосенки, достойни за Оскар... Ъ-ъ-ъ, всъщност няма да видите нищо подобно. Можете само да се зачудите защо системните изисквания на играта са такива при толкова отвратителна 2D-визия и при положение, че на подобна конфигурация изброените по-горе ефекти биха тръгнали идеално.

За сметка на това стрелбата от оръжията е пресъздадена невероятно чрез едни зелени чертички. Ама те не са съвсем обикновени ченгелчета, а са съставени и от малки топченца. Яко, а? Всъщност, ако наистина искаме да играем тази геймка, ще трябва да се абстрахираме от допотопния ѝ външен вид - не са стигнали или парите, или желанието за нещо по-добро. Но ако не ви е еня за графиката, ще играете една наистина чудесна военна тактическа стратегия, която следва модела на Sudden Strike и Blitzkrieg, но чието действие се развива не през Втората световна, а в наши дни...

Така че забравете глупостите за ламери като Дедовото, Въркръфта, (Генералс дори и не си струва да го споменавам) и други, ами поемете по пътя към Багдад...

Георги Панайотов

Може би най-добрата, но и най-грозната тактическа стратегия, излизала до момента!

SPORT SIM

графика	1/7
звук	2/7
геймплей	6/7
общо	3/7
	1 CD
издател	Boldgames / Global Software
сайт	www.roadtobaghdad.info
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Преди една година в полезрението ми попадна играта Ski Springen 2003, продуцирана от немския телевизионен канал RTL. Тя представя в нова светлина спорта ски скокове, като го пресъздава във виртуален вариант. Сега, дванадесет месеца по-късно, дойде отново време да подскачаме на воля, но този път с актуализираната версия 2004. Бързам да кажа, че всякакви изненади и революции в нея липсват. Това по-скоро е същата игра с изчистени детайли на геймплея и подобрения на някои несъвършенства на предшественика. Ски скоковете в България по една или друга причина нямат особена популярност.

Zufällige Windbedingungen

RTL Ski Jump 04

Ски скокове, ревизия '04. Отново е забавно, отново можем да заменим ходенето до Банско със заседяване пред монитора. Но просто не е полезно за задника...

Пръст в това вероятно имат

наш'те планини зелени и спортните деятели

Също така са виновни и липсата на кинтаж, който да бъде вложен в скъпо струващото съоръжение, наречено ски шанца, както и държавна политика за спортно образование на млади български таланти. На север обаче, както и в Западна Европа, този спорт е много популярен. Въобще зимните спортове в "онези" държави се радват на огромно признание и медийно отразяване. А където има журналисти, както знаете, паричките и шоуто са гарантирани.

RTL Ski Springen 2004 е едновременно спортна симулация на ски скокове и спортна ролева игра в едно. За да се насладите напълно на скачането от 100-метрова шанца, ще трябва да развиете докрай качествата и специалните умения на "героя" си. И обратното – за да развивате вашето скиорче, ще трябва мнооооого да подскачате.

Идеята е проста – създавате играч, измисляте му име, разпределяте определен брой точки из показателите "Техника на скока", "Техника на летене" и "Техника на кацане", след което е време да се впуснете в някое от състезанията. На разположение са три опции: турнири за подрастващи, лига на аматьори и надпревара с професионалисти. В рамките на сезона вашият персонаж участва в различен брой съревнования. При професионалистите те са най-много (логично) и най-трудни. Решите ли да правите кариера, трябва да съблюдавате две правила. Като за начало всичко друго може да почака, с изключение на

добрия ваксаджия

Дори и да нямате пари, все пак ги запазете за специалист, който да маже ските със съставки, гарантиращи оптимално сцепление със снега. В период на състезание ще ви се наложи да разчитате на двама души срещу съответната сума – така цитираният вече два пъти ваксаджия и треньор. Наставникът трябва да развива вашите показатели фитнес, сила на скока и мотивация, както и да се грижи за правилния хранителен режим и вашите килца.

Парите, разбира се, са движещата сила отново. За да печелите пачки евро, трябва да се класирате колкото можете по-напред в надпреварата. Наградният фонд се раздава до класиралия се на 30-то място, а лъвският пай отива за шампиона. Сумите във всяка лига са различни. Действа следното правило – "колкото по-голям зор, толкоз по-малко пари" (така или иначе в началото ви е зор, т'ва исках да кажа).

Освен от наградните фондове, кешът идва и от други разнообразни места – спонсори, продажба на фен артикули, участие в "Стани богат" (не се шегувам) и други събития, които ви се случват на случаен принцип и ви носят удовлетворение. Новост в RTL Ski Springen 2004 е

възможността за залагания

При нея можете да "оставите" определена сума пари за вашата победа или тази на някой друг, след което да приберете удвоения залог или пък да се простите с кеша (което е тъпо, все пак).

Самите скокове се извършват с помощта на мишката. Клик веднъж и скиорчето потегля. Когато се засили идва времето за втори клик и задържанка, за да набере сили в здравите си крака. Следва още един клик и момчето излизааа. Докато е във въздуха, с движение на мишката внасяте корекции в траекторията на полета. В края на летежа е време за нов клик за кацане. Управлението е супер просто и лесно. Веднага щом усвоите тайминга на кликането, силата на придърпването и фината настройка на посоките с мишката, RTL Ski Springen 2004 ще ви се стори най-великата игра.

Знам, дори съм убеден, че малцина от вас ще посегнат към RTL Ski Springen 2004. Не за друго, а защото ски скоковете у нас не са атрактивни за мнозинството от геймърите. И въпреки това, ако все пак проявите малко любопитство и заложите на игра, различна от включените в ТОП 10 на PC Mania заглавия, мога само да ви уверя, че няма да съжалявате. И не си мислете, че скачането е само на немски, за Бога!

Александър Бойчев

SPORT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	RTL Playtainment
сайт	http://www.skispringen2004.de
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2

SCHOOL TYCOON

Звънецът бие и ето, че вие сядате зад директорското бюро...

Писна ли ви да ставате всяка сутрин за училище, което не предлага нищо интересно освен някакви си грозни класни стаи? Или пък не ви кефи даскалицата по физика? Или смятате, че като цяло образователната система куца? Мислите си, че ако поемете нещата в свои ръце, всичко ще тръгне в мечтаната от вас посока...? На мене неведнъж са ми хрумвали подобни еретични мисли. И ето че дойде времето, когато имам възможност да оправя неправдата и то по най-благоприятния за всички начин – виртуално, с помощта на School Tycoon.

Бие последният звънец. Освен закъснелите ученици той подканя и мене, директорът на колежа, към действия. Длъжността ми не е просто формална и бюрократична. На плещите ми лежи отговорността за развитието на цялото учебно заведение. И за да не мислите, че си придавам важност, ще изброя част от задачите си. Първо – да построя необходимите образователни звена – хуманитарно, природо-матматическо, музикално, художническо ателие и работилница. Но както всяко друго нещо и те се нуждаят от поддръжка. Например вървя си вчера из двора и пред очите ми избухва пожар!

Гори училищното настоятелство!

Явно съм забравил да отделя нужното внимание на техническата поддръжка и обезопасяването на сградите. Или пък навсякъде се търкалят боклуци, което е сигурен индикатор за недостиг на кошчета или хигиенисти.

Май се отклонявам от главната тема – учителите, които трябва да подбера така, че учениците да не бягат. Но не се подсмихвайте. Те не кръшкат просто от часове, а направо напускат училището ми. Нали знаете какво е положението при икономическите симулатори – това са умалени модели на реалните икономически процеси. Очевидно трябва да помисля как да накарам парите да дойдат при мен под формата на усмихнати хлапета. Но и аз имам с какво да ги примамя – първо ще им построя физкултурен салон, после – малка рампа, мини бейзбол... М-да... А пък на геймърите ще предложа помещения, пълни с аркадни автомати. Какво още крия във вълшебната директорска торба? Пицария, кафене, автомати за топли напитки и закуски и... наказателно звено за поддържане на дисциплината. Осъзнавам колко е трудно да се устои на изброените по-горе съблазни, но и за това си има цаКъм. А за повишаване духа на възпитаниците ми се възползвам и от декоративните възможности: разни пейки, беседки, цветни алейки, водоскоци...

Пак се отклоних от учителите...

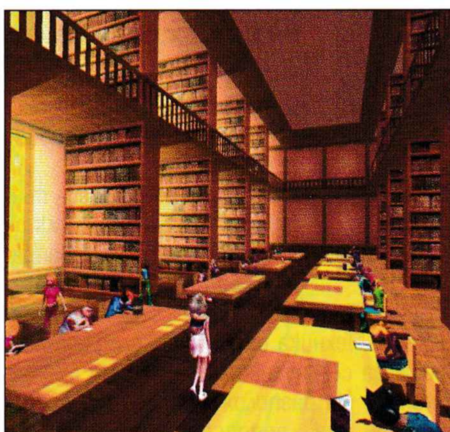
Важното при педагозите е да съчетават по оптимален начин преподавателските си умения с приятната външност и добрата комуникацията с учениците. Даскалите трябва да са жизнерадостни, защото в противен случай часовете им няма да са сред най-желаните. Но пък винаги може да ги уволня и да наема нови, ако статистиките сочат ниска посещаемост или недоволни ученици. Затова всяка седмица чета училищния вестник. Там всичко си пише – кой е доволен, кой не е и защо, от какво се вълнуват децата.

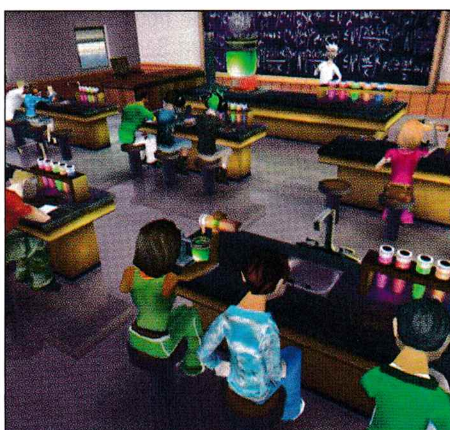
Как ви се струва виртуалното ми приключение? Предадох ви моето лично усещане за атмосферата в тая игра, но уви преди да си я пусна, забравих да сваля розовите очила. Тези мои фантазии отразяват идеята, която Cat Daddy Games са имали докато са разработвали симулатора. Наистина изброените неща ги има, но липсва оная поезия, които някои наричат зарибявка, и която би могла да накара играещия да се чувства напълно щастлив в School Tycoon. Защо ли? Нещата около персонала и управлението му са направени леко нелогично. Защо мога да уволнявам учители, а други кадри – не? Статистика има колкото ви душа иска, но се питам – каква е ползата от нея?

Графиката, както обикновено в подобни случаи, е по тайкунски грозновата, а геймплеят не е от най-оригиналните. Не отричам предизвикателствата в наличните десет мисии и в режима за свободна игра, но идеите в тях не надхвърлят това, което съм виждал до момента в игрите от този тип. Единствено се впечатлих от възможността "да вляза в клас" посредством камера и да усетя типичната атмосфера било то в химическата лаборатория или в библиотеката. Може и да съм си загубил чувството за хумор или да съм си завишил критериите, но след като си поиграх на директор няколко дни, нямам особено желание за още подобни приключения. Май детските ми мечти, че да си the big boss е повод за забава, са били плод на незрялост... или пък илюзия, че да си на върха е нещо по-различно...

Васко Чаворски



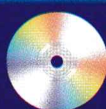






TYCOON

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Cat Daddy Games / Take 2
сайт	www.catdaddygames.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC



1 CD



Luxury Liner Tycoon

Незнайно защо, но точно в този момент се сещам за един от любимите си идиоми в английския език: "It rains cats and dogs". Ще ви го преведа дословно, макар и с леко перифразиране, което да отговаря на любимия ми жанр: "валят тайкуни". Освен че си поиграх на училищен директор, този месец застанах начело и на един мно-о-ого голям лайнер за трансокеански пътешествия. И ако не ми се беше случило едно сходно, ама адски сходно приключение преди около осем месеца с излизането на Cruise Ship Tycoon, щях да раздавам своя възторг с пълни шепи. Но от уважение към разработчици и непредубедени читатели, ще игнорирам субективизма си и усещането, че пак някой е направил copy и после paste, в резултат на което се е появило "оригинално" заглавие, и ще ви преведа през морета и океани...

И така вие сте собственик на кораб или по-точно – на един голям и разкошен лайнер (ако не друго, то поне тая дума звучи по-луксозно), с който решавате, че



Псевдолуксозни морски приключения със съмнително качество. И то извън сезона!

ще започнете да изкарвате пари. Но не чрез пиратстване надлъж и нашир из безбрежния океан (за жалост на някои), а развличайки жадни за емоции туристи, като им показвате прочулите се със своя блясък и екзотика райски местенца на планетата. Но дори докато трае въпросното пътешествие, пасажерите трябва да се чувстват комфортно и да не скучаят. Вие сте този, който определя настроението им посредством прилагането на инструментариума за създаване на удобства, който, уви, е доста постен. Дори беден. Докато пътуват, пътниците ще могат да се веселят в казино или в дискотека, да хапват пица или снакс, да играят мини-голф и да добиват тен в соларно студио. Или пък да гледат с телескоп какво се случва на срамно голия морски хоризонт.

Една чайка да бяха сложили поне...

От вас зависи дали по време на престоите ще оставите поверените ви хора да обикалят магазини на воля (за жалост на вашето луксозно корабче няма такива), да дегустират местната кухня или да обикалят забележителности по групи. Това е и времето, в което може да правите промени по вашия плавателен съд – да смените боята, да пренаредите декорите (масички, пейки, табели или палми в саксии), да добавите нови каюти или каквото още се налага по ваша преценка и в зависимост от конкретната ситуация. Когато сте в открито море, подобна дейност е немислима. Но пък това е времето за размисъл дали да не повишите ранга на капитана или да преквалифицирате обслужващия персонал. Защото поройят от недоволство ще се изсипе като вълна 9 бала, ако има пасажери, не харесали обслужването или условията, в които сте ги поставили.

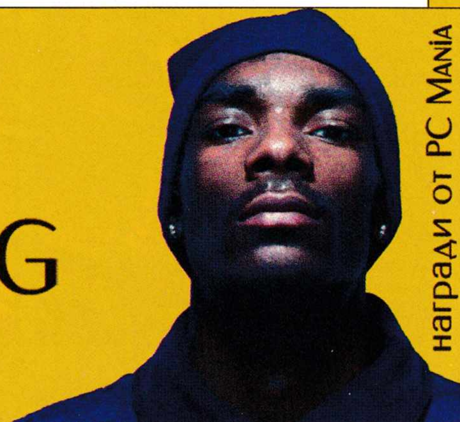
Global Star Software са направили и кампании, и опция за свободно развитие. Но както вече споменах, възможностите на играта са ограничени. И за заблуда на потребителя интерфейсът е украсен с пъстроцветни панели с всевъзможна информация, по-голямата част от която ви се поднася и от някой друг прозорец (или пък естеството ѝ не представлява интерес за вас). Това, което ви интересува е следното – трябва да да знаете преди всичко къде са слабите ви места, за да поработите върху тяхното коригиране. В противен случай никой няма да иска да се разхожда с вашата лодка и впоследствие тя ще потънете

на дъното на финансовия океан

Като цяло Luxury Liner Tycoon е бледо копие на Cruise Ship Tycoon. Графиката е демоде, къщичките по пристанищата са еднакви независимо дали сте в Маями или в Италия. Навигацията е абсолютно морално остаряла. Как ви се струва да играете без зуум? Бях забравил как ставаше това. Казано накратко – непрекъснатото усещане за deja vu като цяло ме направи изключително подозрителен към всякакви плавателни средства и свързаните с тях симулации, целящи превръщането им в носещо се по водите парче от рая и дойна крава за пари.

Васко Чаворски

TYCOON	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Global Star Software / Take 2
сайт	www.globalstarsoftware.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Win 98/Me/2000/XP
платформа	PC

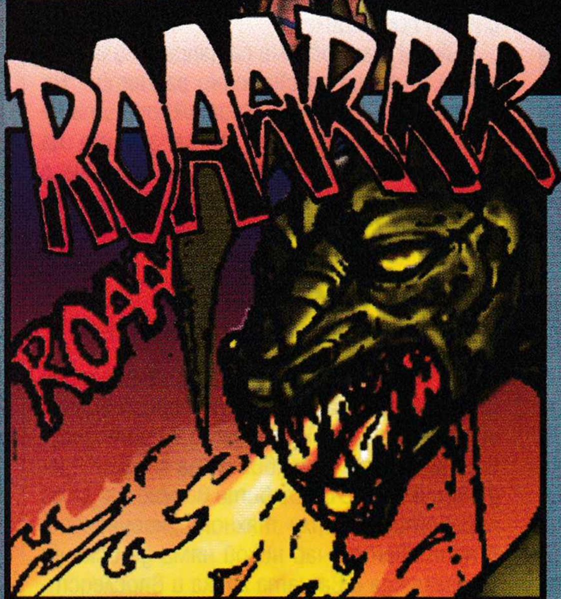


THE SOURCE

Ето ги и двамата глупаци... За пореден път.

Плюс домашния им любимец, разбира се.

Кога ли ще се светнат че са ми до болка познати.













СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ....
THESOURCE.HEADOFF.COM

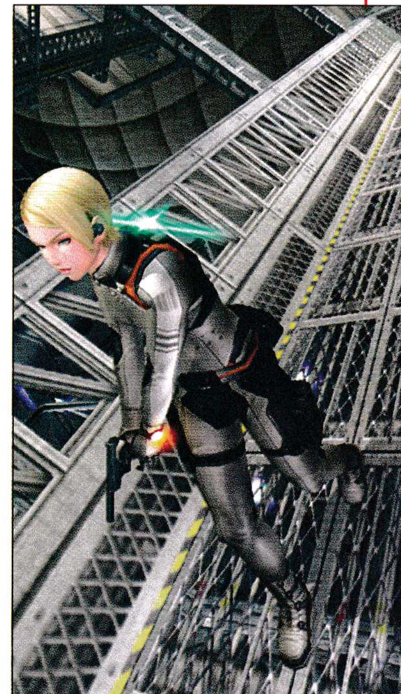
Ето ни (за пореден път) с нов дизайн! Причината за това е проста - продължаваме с опитите да съберем едно цяло конзолно издание на 5 страници. Мисля, че този път сме малко по-близо до истината. Паралелно с това продължава безмилостното орязване на празните приказки. Макар тук да сме все още далеч от истината. Накратко - стискайте палци, защото всичко това се прави за вас - читателите. Накрая току-виж сме успели да огънем пространството по някакъв невъзможен начин и да станем "най-голямото и най-малко издание".

Ивелин Г. Иванов

НОВ КОНКУРЕНТ ЗА ТРОНА НА MGS





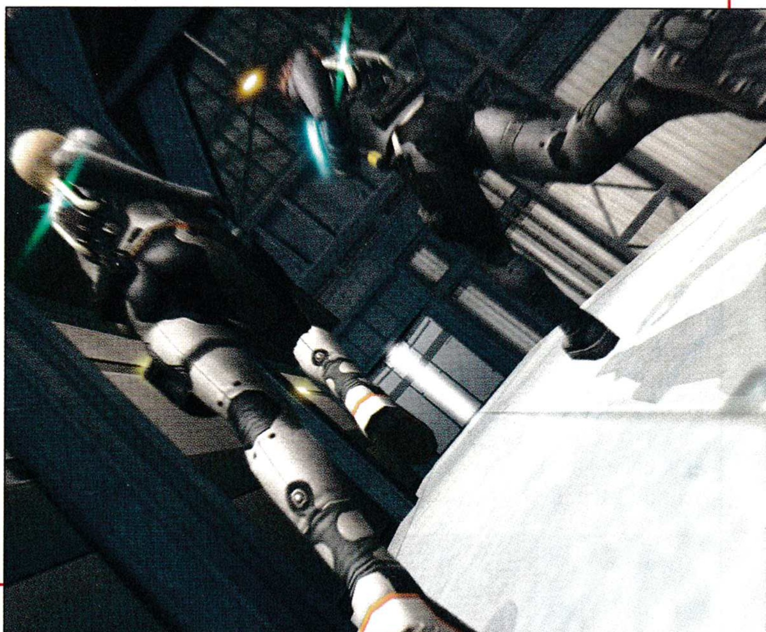


Sammy Studios публикуваха още скрийншотове от новата си PlayStation2 игра, кръстена **Spy Fiction**. Става въпрос за стелт ориентиран екшън с гледна точка от трето лице, в който играещият ще може да се възползва от фантастични шпионски екстри, между които невидимост и възможност да се изкопира чужда външност (и дори глас). **Spy Fiction** ще включва и интригуващи мини-игри, базирани на използването на различни съоръжения, като колан със стоманено въже и делтапланер. Играта предлага два игрови персонажа с различен набор от умения, като всяка мисия ще може да се изиграе с който и да е от двамата. Премиерата е запланувана за тази пролет, а дотогава – ето и няколко интересни скрийншота от **Spy Fiction**.









NINTENDO ПОКАЗВА ЗЪБИТЕ СИ

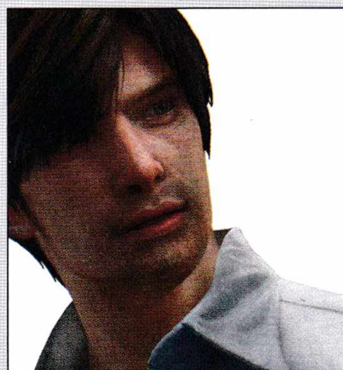
След серията от зашеметяващите слухове, носещи се от лагерите на конкуренцията, **Nintendo** все пак решиха, че е време поне да уверят света, че не са се отказали от надпреварата. Говорител на компанията заяви, че разработката на новия **GameCube** върви по график и засега и дума не може да става за забавяне на дебюта на конзолата от ново поколение. "Нашата машина ще бъде готова по едно и също време с другите нови конзоли, но не смятаме да **залагаме на мощни микропроцесори за създаването на графика**, която дори не може да бъде изобразена на днешните телевизори", се уточнява по нататък в изказването. В допълнение президентът на Nintendo, Сатору Иуата, заявил на няколко пъти, че видео гейм индустрията само отблъсква феновете като им предлага заглавия, които са твърде сложни и разчитат прекалено много на графиката си.

XB
PS2
GBA
GC

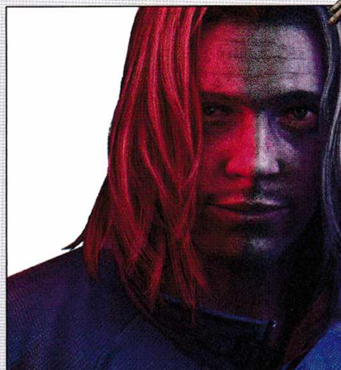
SILENT HILL 4: THE ROOM

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Survival Horror** | излиза: **есента на 2004-та**

Очевидно следващо издание на Silent Hill ще има. Скоростта, с която екипът на Konami изкарва на пазара все нови и нови SH игри, коя от коя по-впечатляващи в графично отношение, е наистина шашваща. Още по-изумяващо обаче, е как тия момчета успяват да разкрият пред нас все нови нива на виртуалния ужас без присъствието и най-малкия намек за повторение. Както съм казвал и преди – дано никога не сънувам техните сътища. И тъй новият Silent Hill за пръв път в историята на поредицата е удостоен и с подзаглавие – The Room. Този път главното действащо лице е някой си Хенри Таунзенд – мъж на средна възраст, хванат в капана... на своя апартамент. Да, именно – Хенри просто не може да се измъкне от собственото си жилище. И както се сещате, това не е свързано с приятни емоции. След около седмица напразно лутане, мистър Таунзенд все пак открива изход – мистериозна дупка в банята си. И тогава купонът започва със страшна сила.













Въпреки майтапчийските номки в предишните няколко изречения, присъствалите на първата презентация на Silent Hill 4 твърдят, че играта е толкова плашеща (ако не и повече), колкото и предишните издания от поредицата. Всъщност вгледайте се в "картинките" на страницата и се опитайте да си ги представите раздвижени. Особено "любима" ми е харпията с двете бебешки лица (поне на това ми прилича), които на живо ревяли непрекъснато. Тръпки да те побият! Промените в геймплея (защото такива явно ще има) са по-скоро от козметично естество. Най-общо казано става въпрос за сериозен завой в посока екшън като, разбира се, логическите пъзели отново ще присъстват. Очаквайте още леки промени в интерфейса в посока опростяване. Оръжията например, ще могат да се взимат и "екипират" в реално време, като в повечето стандартни екшън адвенчъри. Бих казал "Супер!", защото тия менюта а ла счетоводна програма бяха почнали да ми втръсват до полуда. Освен това играта вече ще ползва две основни гледни точки – от първо лице за сцените в апартамента (в който Хари ще може да се връща) и от трето за разходките из другите измерения, започващи от гореспоменатата дупка в банята.

За първи път поредицата ще се появи и в нов конзолен формат – XBox. Silent Hill 4 ще види бял свят едновременно и за двата формата, като засега не се споменава нищо за PC версия.

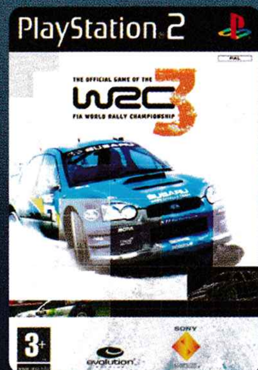


PlayStation®2 **NEW** от Sony Computer Entertainment

очаквайте хитовите заглавия през 2004

fun, anyone?

и се забавлявайте
с новата
синя конзола
PlayStation®2 Aqua



WRC 3

SOCOM II

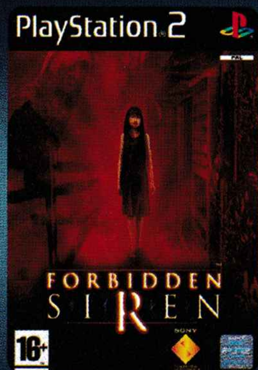




i–Ninja

Kill Switch





Forbidden Siren

PlayStation®2



И ще ги намерите на последния етаж
в Търговски комплекс Александър, бул. Витоша 21,
тел. 989 60 60, e-mail: pscentre@firemail.de

XB
PS2
GBA
GC

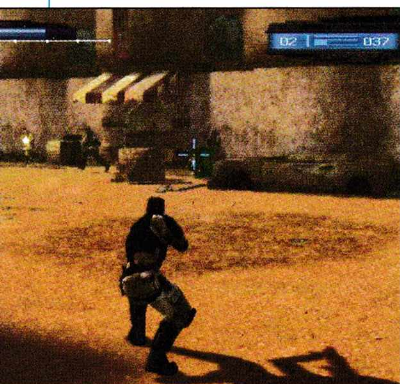
KILL.SWITCH

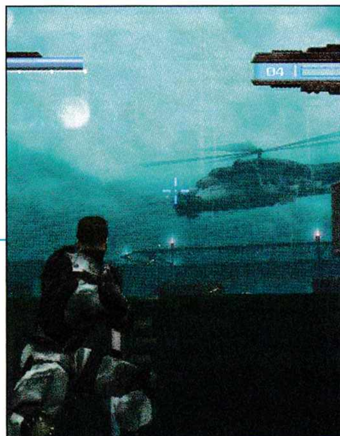
РЕЙТИНГ **72**/100

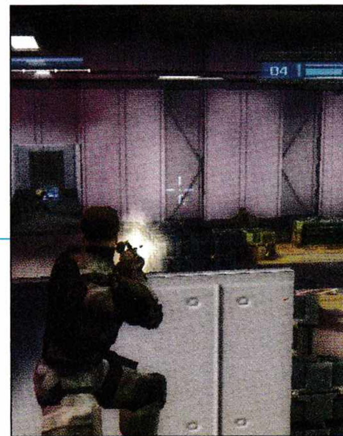
издател: **Namco** | създател: **Namco**

жанр: **3rd person action** | европейска премиера: **20.02.2004**









И тъй, в kill.switch ви се пада ролята на супер-командос... Един момент. Всъщност вие не играете точно със самия командос (превърнат в безмозъчна машина за убиване), а с онзи, който го управлява дистанционно с помощта на сложна неврологична система. Почти като да играеш игрички, само дето тоя път джойпадът ти е имплантиран направо в главата. М-да, гадничко. Както и да е. Но вие също не сте основния "кукловод". Над вас има някакъв зъл гений, който раздава заповедите и който си е наумил да предизвика нов световен конфликт. Споменатият по-горе командос носи американска униформа и използва оборудване made in USA. Очевидно според създателите на играта това е повече от достатъчно, за да се симулира намеса на Щатите в една или друга гореща "точка" на земното кълбо. След първите два или три часа, прекарани с kill.switch, играта веднага ми припомни за едно друго, излязло наскоро заглавие на Namco – Dead to Rights. И двете геймки ползват една и съща гледна точка, а в геймплея им преобладава екшъна. Но не това беше причината. За съжаление Dead to Rights и kill.switch споделят и общ, адски сериозен недостатък. Всяка от игрите разполага с по един наистина оригинален и добре изпълнен игрален елемент... и нищо повече! В Dead to Rights това са техниките за отнемане на противниковото оръжие, а в kill.switch става въпрос за възможностите за използване на прикрития при стрелба. След като в тази игра се стреля през почти 100% от времето, това звучи не чак толкова зле, нали? Проблемът обаче е, че а) спокойно ще можете да се оправите и без прикритие; и б) някои от най-ефектните техники за стрелба иззад прикритие в играта (като например т.нар. "blindfire") са тотално неизползваеми. Иначе, ако просто ви се стреля с гледна точка от трето лице и ви е все тая за подробностите, kill.switch е една нелоша възможност за убиване на време.

XB
PS2
GBA
GC

SPHINX AND THE CURSED MUMMY

РЕЙТИНГ **70**/100

издател: **THQ** | създател: **Eurocom** | жанр: **Jump&Run / Adventure** | европейска премиера: **20.02.2004**

Вече повече от четири години след излизането на легендарната Zelda: The Ocarina of Time, опитите да бъде изкопиран шедьовърът на Шигеру Миамото продължават най-безоглед-но. Поредният претендент за титлата "най-добро копие на Zelda", уви, също не се отличава с нищо особено. Sphinx е почти стандартен jump & run, маскиран като приключение с помощта на прилична доза логически загадки. Играта ни прехвърля в свят, вдъхновен от египетската митология, а действието е поделено между двама герои – полу-богът Сфинкс и мумията на фараона Туманкамон.

На Сфинкс са поверени екшън-ориентираните нива, където той размахва оръжия, сритва по някой и друг бос, катери се, скача и решава по-прости загадки. За мумията на Туманкамон са оставени нивата, които изискват по-скоро промъкване, плюс по-сериозните загадки. Всъщност Sphinx and the Cursed Mummy не е някаква сериозна издънка по каквото и да е линия. Графиката на играта е повече от прилична, част от нивата са добре замислени, а някои от загадките са дори забележително оригинални. Проблемът е по-скоро, че ѝ липсва живот. Всичко е някак стерилно, направено без излишно вдъхновение. Не липсват и някои сериозни издънки, като например системата за водене на битки. Eurocom кой знае защо са решили да не изкопират от Zelda точно "прихващането" на конкретен противник по време на битка, след като не са се посвенили да откраднат почти всичко останало. Не знам, може би приемам нещата твърде лично. Просто напоследък ми е писнало от игри, създадени просто, защото все нещо трябва да се направи, за да може едно или друго студио да си изкара заплатите.









XB
PS2
GBA
GC

UNDERWORLD

РЕЙТИНГ **30**/100

издател: **Play It** | създател: **Lucky Chicken**

жанр: **Action** | играчи: **1-4** | европейска премиера: **24.02.2004**



Старата песен за игрите по филмови лицензи... Всъщност единствената причина да отделя място за ревю на това



заглавие е именно фактът, че то е правено по един нелош филм, който може би вече сте гледали. Да, става въпрос за Underworld, разбира се. Макар да не е точно "Матрицата" или "Блейд" (въпреки че се опитва да бъде и двете едновременно), Underworld е един сносно заснет екшън с прилична доза специални ефекти. Неговата история разказва за хилядолетния конфликт между вампири и върколаци, продължаващ и в наши дни. Както вече намекнах, филмът си струва едното изглеждане. Ако липсва по-добра алтернатива, разбира се. А играта? Ах, играта... Още едно доказателство, че на Underworld много, ама много му се иска да бъде "Матрицата". Та, едноименната игра по въпросния филм е трябвало да се появи в деня на кинопремиерата. И очевидно точно така е станало. Но защо, за бога?! На кого му е притрябвала такава куца, безидейна и безхаберна имитация на игра??? Става въпрос за изометричен 3D екшън а ла Hunter: The Reckoning Wayward, в който можете да играете като вампир или като върколак. Онова, което ви очаква оттук нататък е трудно за описание... просто защото не знам с коя точно издънка да започна. Затова просто няма да продължавам. Доверете ми се (особено ако филмът ви е харесал!) и не се хващайте на старата като света уловка. В противен случай... е, аз съм ви предупредил.



XB
PS2
GBA
GC

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

издател: **Capcom** | създател: **Capcom**

жанр: **Action** | европейска премиера: **13.02.2004**

РЕЙТИНГ **89**/100

За съжаление не съм имал шанса да изиграя нито Ghosts 'n Goblins, нито Ghouls 'n Ghosts. Съдейки по всичко, което съм изчел тук и там за тези две наистина легендарни игри на



Capcom, очевидно става въпрос за истински игрални класики. Причината да ги споменавам именно в това ревю е, че по всеобщо мнение поредицата Maximo е техен пряк наследник. М-да, поредица, защото The Army of Zin е втората игра от епоса за Maximo. Първата се казваше Ghosts to Glory и излезе през 2002-ра. Казвам всичко това, защото ако новият Maximo ви допадне (а това е неизбежно), най-вероятно ще ви се прииска "още от същото". Геймплей идеята на Maximo Vs. The Army of Zin е изчистена до нивото на добрите стари класики от времето на NES и Neo Geo. Имаме на разположение едно невероятно подвижно човече, въоръжено като начало с проста броня и меч и разполагащо с ограничен набор от атаки. Това е нашият Maximo. Пред него се е изпречила безбройна армия от роботоподобни чудовища, задвижвани от души, откраднати от отвъдното. От нашия герой се иска да ги разпердушини на пух и прах – тях и няколкото междинни боса, имали глупостта да се изпречат на пътя му. Постепенно, използвайки събраните от нивата монети, Maximo си купува нови мечове, брони и атаки, коя





от коя по-ефектни и ефективни. Всичко останало е безкрайно скачане и тичане, защото в тази игра тромавият Maximo е мъртъв Maximo. Звучи ултранаивно и ултра-еднообразно и си е точно такова. В същото време е и по-забавно от добра серия на "Семейство Флинтстоун" и по-прилепчиво от без-



дънен пакет семки по време на напрегнат футболен мач. Това е. Каквото и да се каже повече за Maximo Vs. The Army of Zin, ще е чиста проба загубено време, което е по-добре да прекараме в игра.

XB
PS2
GBA
GC

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

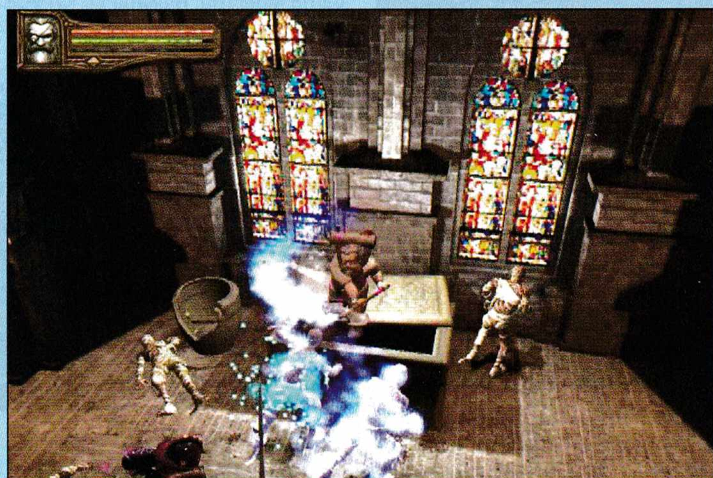
РЕЙТИНГ 80/100

издател: Interplay | създател: Black Isle Studios | жанр: Action RPG





Историята на Dark Alliance II стартира точно там, където приключи първата игра. Героите са пленени от нов, могъщ злодей, който има сериозни планове за използването на Кулата от оникс. Още тук идва ред и на първото по-сериозно нововъведение в Dark Alliance II – играта предлага цели пет различни героя (срещу трите... добре де, четирите в предишната част). Става въпрос за Barbarian, Cleric, Rogue, Monk и Necromancer. Другата добра новина е, че разликите между отделните персонажи този път са доста по-осезателни, отколкото в първата игра. Преведено на още по-прост език това означава, че сега си струва преиграването на въпросното RPG, ако не с всеки от героите, то поне с още един от тях. Иначе геймплеят е почти непроменен – разхождаме се от точка А до точка Б, пердашите всеки гад, който мернете по пътя си, от време на време качвате нивото на уменията си и, разбира се, събираме оръжия, брони, предмети и пари. До припадък! Подобно на Diablo II този път оръжията и броните на всеки от героите се ъпгрейдват със специални руни и скъпоценни камъни. Така може да създадете перфектното оръжие (с известна доза търпение и склонност към експерименти) специално за своя персонаж. Dark Alliance II (точно като и своят предшественик) поддържа кооперативна игра за двама участника в сингълплейър режим. Проблемът е, че сега това далеч не е новост и Black Isle можеха спокойно да се постараят и повече. В Dungeons & Dragons Heroes на Atari да речем, коопереймът е за четирима. Като цяло Dark Alliance II е добра игра, от която очаквах доста повече. И явно не само аз...







XB
PS2
GBA
GC

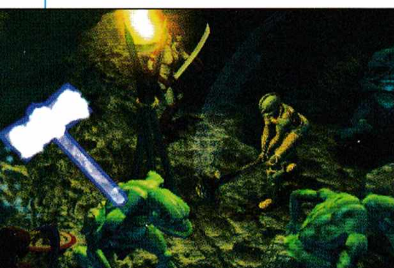
CHAMPIONS OF NORRATH

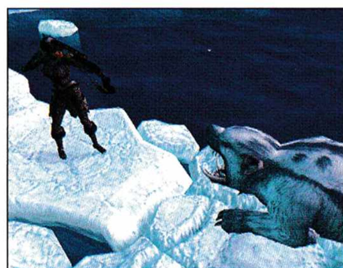
РЕЙТИНГ 87/100

издател: Sony Online Entertainment | създател: Snowblind Studios | жанр: Action RPG

Преди всичко Champions of Norrath е дело на Snowblind Studios – авторите на феноменалния Baldur's Gate: Dark Alliance. Не знам каква точно е причината да се откажат от правенето на Dark Alliance 2 (дело на Black Isle Studios, както вече разбрахме), а и честно казано не ми пука особено. Далеч по-важното в случая е, че Champions of Norrath изглежда като следващата логична стъпка в развитието на конзолното hack'n'slash RPG. Нека все пак да уточня, че става въпрос за "еволюция, а не за революция", както гласи изтърканият лаф. Или с други думи – Champions of Norrath предлага "още от същото", но направено по-добре и по-мащабно. Това се забелязва най-лесно да речем в размера на нивата, който беше един от адски малкото недостатъци на Dark Alliance. Да не говорим за "скритите подземия", които правят мащаба на играта още по-впечатляващ. Геймплеят също е развит по-скоро в посока разнообразие и без претенции за свръх оригиналност. Един от елементите, които си заслужават да бъдат специално споменати, е възможността точките за опит да се използват не само за вдигане на левъла на героите, но и за подобряването на техните бойни техники и магии. Хардкор почитателите на световете на Dungeons & Dragons вероятно ще бъдат разочаровани от факта, че този път приключението се развива във вселената на EverQuest. На мен лично (бидейки RPG лаик) ми е все тая. На финала си струва да се спомене, че Champions of Norrath е и значително по-трудна от Dark Alliance.







Console Cheats

KILL.SWITCH [PS2]

Избиране на ниво:
Изиграйте успешно играта на нормална или висока трудност и ще отключите опция, даваща ви достъп до всяко едно ниво.

Гранати:
Когато се намирате на някое ниво, без значение кое е то, и има двама ваши врагове, които разговарят (например в началото на Think Like a Gun), хвърлете граната при тях. Те ще са разсеяни и няма да я забележат.

MAFIA [PS2]

Състезателен режим:
Опцията състезателен режим се отключва, когато завършите успешно играта в основния "Story" режим.

Екстремно безплатно превозване:
Опцията за екстремно безплатно превозване става достъпна, когато завършите играта успешно в основния "Story" режим.

Повече пари:
За да спечелите повече пари в казиното, залагайте отрицателни суми. Така ще увеличавате парите си винаги, когато губите.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 [PS2]

За да активирате режима, разрешаващ кодове:
Задръжте L1 + R1 + Триъгълник + Квадрат + Кръг + X и натиснете "Старт" по време на игра. Това отключва опциите Неуязвимост и Level Warp.
Забележка: След използване на Level Warp опцията, натиснете Кръг, за да се върнете към играта.

Герой на ниво 10:
Задръжте L1 + R1 + Триъгълник + Квадрат + Кръг + X и натиснете L2 по време на игра. Героят, с който сте в момента, ще достигне ниво 10 с 45 точки сръчност и 500 000 злато.

Удвояване на предмети:
Когато стигнете до save point, запаметете играта си. Оставете предметите, които искате да удвоите на земята. Презаредете вашия герой. Вземете оставените на земята предмети. Можете да повторите това толкова пъти, колкото пожелаете.
Този трик изисква поне двама герои. Първо запаметете играта. След това нека единият герой изпусне предметите. Сега нека другият да вземе всички предмети, да ги продаде и да купи каквото пожелае. Вече можете да презаредите героя, който е изпуснал предметите.
Забележка: Златото се поделя при игра от двама играчи. Ако заредите героя, след като предметите са продадени, това ще върне златото в положението, в което е било при запаметяването на играта. Ако притежавате предмети, които искате да удвоите, отидете на бойно поле с място за запаметяване на играта и save-нете. Хвърлете на земята тези неща, които сте решили да удвоявате. Сега изберете Load Character и презаредете героя си от същата точка на запаметяване. Вземете предмета. Вече трябва да имате два такива. Можете да използвате този номер, за да спечелите много пари, като удвоявате скъпоценни камъни и руни, продавате ги и отново ги дублирате и повтаряте тази процедура. Сега направете голям предмет, като например броня с 16 руни, 16 места за скъпоценни камъни и още 16 други места за скъпоценни камъни. Ъпгрейднете предмета, удвоете го и го продайте.

Лесно трупане на злато и опит:
В някои случаи героят ви получава награда от 1000 точки опит и 1000 злато. Преди да вземете наградата си, запаметете играта и след това вземете каквото ви се полага. Заредете предишна игра, в която все още не сте взели златото и точките опит. Сега заредете героя, който вече има златото и опита. Можете да продължите да повтаряте това, колкото пъти пожелаете.

Отключете Drizzt Do'Urden:
Завършете играта успешно при която и да е трудност.

Отключете Artemis Entreri:
Завършете играта успешно при екстремна трудност.

Отключете екстремния режим:
Завършете играта успешно при която и да е трудност.

Благодарение на двата си експанжъна Neverwinter Nights, едно от най-силните ролеви заглавия, излизало до момента, в голяма степен се промени. При първото продължение, **Shadows of Undrentide** (SoU), бяха вкарани престижните класове (за тях малко по-късно). В **Hordes of the Underdark** (HoU) пък броят им бе увеличен и най-важното – таванът на експириънса се вдигна до 40-то ниво, давайки ви възможността да изградите едни наистина комплексни и завършени епични персонажи-полубогове (има много нови епични feats, магии и т.н.). Освен това бяха добавени няколко нови адски силни зверове и врагове. Бе обогатен и едиторът, а съвсем скоро пльпнаха първите модули за групи от 20-то ниво нагоре.

Надявам се, че настоящият стратеджи гайд ще ви спести играненето с всеки един от класовете, докато си намерите най-любимия (което не ви пречи да го направите просто за фън). На начинаещите в жанра и на тези, които предпочитат хак & слаша пред четенето и използват готови персонажи, статията би трябвало да помогне да разберат къде е разликата между warrior/blackguard и cleric/blackguard. А всички останали, които се смятате за достатъчно нагазили в играта, чувствайте се свободни да прегледате текста под лупа, за да намерите всичките му мъннички и незначителни грешчици и да ме поругаете в отворено писмо. Или пък мъжки да се изправите срещу някой от героите ми на мултиплейър арена, за да видим кой повече си разбира от персонажчето. :)

С какво как и защо в началото?

Ако пускате играта за първи път, изберете воин. Ако ви е за втори – препоръката ми е да се пробвате или като воин, или като паладин. Някъде към петото преиграване можете да се пуснете с магьосница или друид. А ако сте адски печени, поемете пътя на барда. Вариантите за клас са стотици, защото към основните се добавят и престижни, които можете да поемете след определено ниво. Комбинацията от един основен и два престижни класа също е възможна, но не винаги е най-удачната. По принцип всеки един клас си има feat-ове, които получава единствено при достигане на определено ниво в даден клас, докато престижният клас, дори и да върви по пътя на предишния ви, не е "в същото платно на шосето". Един чародей 5/pale master 10 с общо ниво 15 не може да се опре нито на чист монах 15-то ниво, нито на чист маг. Затова една от перфектно балансираните комбинации за герой е основен клас 20-то и престижен 20-то ниво.

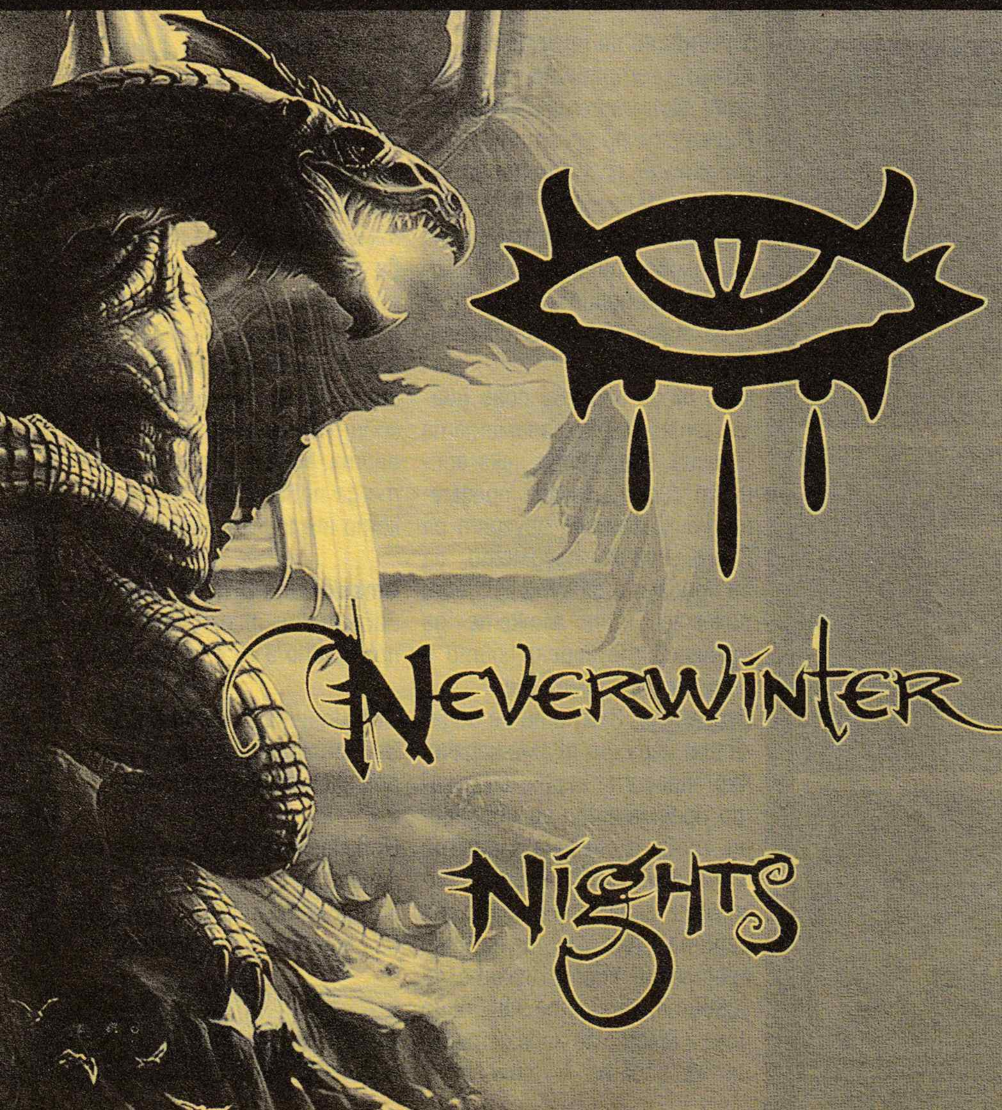
Естествено, има и изключения. Горедолу комбинацията на герои с новите HotU персонажи е следната: бардовете, маговете и друидите могат да поемат Dragon disciple класа. Той орязва магическите им способности, но ги прави доста по-корави. Дава им допълнителни точки живот и умението Dragon Breath. На повисоките нива то нанася доста сериозни щети на големи групи гадове. Един монах с развит Pale Master клас се превръща в истинска бойна машина, добавяйки към каратистките си умения и възможността да призовава цял набор от немъртви. Dwarven Defender-ът по принцип не орязва много воинските качества и е по-скоро дефанзивен клас, отколкото офанзивен. При мултиплейър игра той е идеален за създаването на персонаж, който да стои на предната линия и да понася ударите на живота (и немъртвите), докато останалите зад него ги сразят.

И все пак – ако боят с меч в едната ръка и брадва в другата ви е присърце, май по-сполучлив избор е Weapon Master. Единственият проблем е, че всичките му бонуси са насочени към едно-единствено оръжие, но за сметка на това с него нанася невероятни щети. От останалите престижни класове единствено Black Guard-ът заслужава по-специално умение – това е един от малкото герои, които е хубаво да развивате като епични в допълнителния клас. Основното му преимущество е добавянето на Sneak Attack feat-а – също като крадците. Ако той се намира странично или отзад на враг (който се бори с друг), ще му нанесете невероятни щети, увеличаващи потенциала си на всеки три вдигнати нива.

Кой е най-добрият /силният/ готиният клас?

Няма правилен отговор на този въпрос. Лично на мен адски ми хареса идеята за престижните класове и вдигането на левъл тавана до 40 (не играя на P'n'P-та и това е нещо съвсем ново за мен). Но от друга страна не ги смятам и за най-великото нещо след откриването на нарязания хляб в пликче. Shadow Dancer-ът е готин, ако искате да сте крадец/убиец. Arcane Archer-ът също е интересен избор, особено за Ranger. Той беше и един от пър-

EXPANSIONS GUIDE



вите ми герои в играта, но развитието му е горе-долу линейно. Определно не видях нещо зашеметяващо в Harper Scout-а. За воините и паладините Blackguard класът е доста разумен избор. И някак си ми се струва, че новите престижни класове в HotU са доста по-добре замислени и мощни от тези в SoU, особено – shifter-ът.

Иначе за едно джудже warrior или barbarian Dwarven defender класът си е необходимост, но само за мулти игри, където присъствието на един мощен танк в групата си е почти задължително. Опитах Pale Master/Wizzard и открих, че този престижен клас си е чудесен за един добре развит монах (от 15-то ниво нагоре), но не и за маг. Dragon Desciple-ът пък е доста добър избор за паладин или маг от 20-ти левъл нагоре, който не знае какво да си прави опита. Май няма най-добър клас – всичко си зависи от човека или партито, с което играете. Хубавото е, че почти всеки избор на герой ви предлага доста разнообразен по стил и структура геймплей, както и различни начини за справяне с една и съща ситуация.

Личният ми избор са хората или полуелфите с магически уклон – друиди и магове. Важно е да запомните, че само хората и полуелфите не търпят наказания в опита при развиване на мултикласов персонаж и по този начин напредват по-бързо.

Мултиплейър парти

От какво се нуждаете в една балансирана мулти игра? Трябва ви:

a) Крадец
b) Лечител
c) Боец / Meat shield
d) Магьосник

В играта има врати и ключалки, които не могат да се преодолеят. И затова трябва да бъдат насилени. Дори и да няма нищо особено зад тях, за да напредвате в кампанията или някой от модулите, ще се нуждаете от крадец. Но освен с тази му способност и с възможността да открива и обезвредява капани, той няма да ви послужи много в някое меле или при битката с единични силни чудовища. Да не говорим, че повечето врати, ако не изискват специален ключ и не могат да бъдат разбити от воините (някои имат защита от щети +30, което прави атаката срещу тях безсмислена), са податливи на магия. Една огнена топка е достатъчна, за да отключите всичко в нейния радиус. Е, също и да събирате дървените отломки. Призованите същества пък са чудесни за обезвредяване на капани. Така че можете да замените крадеца и с втори магьосник.

Лечителят е най-лесен за осигуряване – нарича се Rest бутон и носи 100% здраве за 20 секунди. Когато екипът ви е оцелял в някоя битка, лечението винаги може да бъде осигурено.

Боецът има две роли:
1) Да поема щетите и ударите на враговете (или още по-добре – да им се измъква).
2) Да убива всякакви неща, които шават.

Остана магът. Ролята му е да:
1) Премахва магически защити.
2) Да убива.

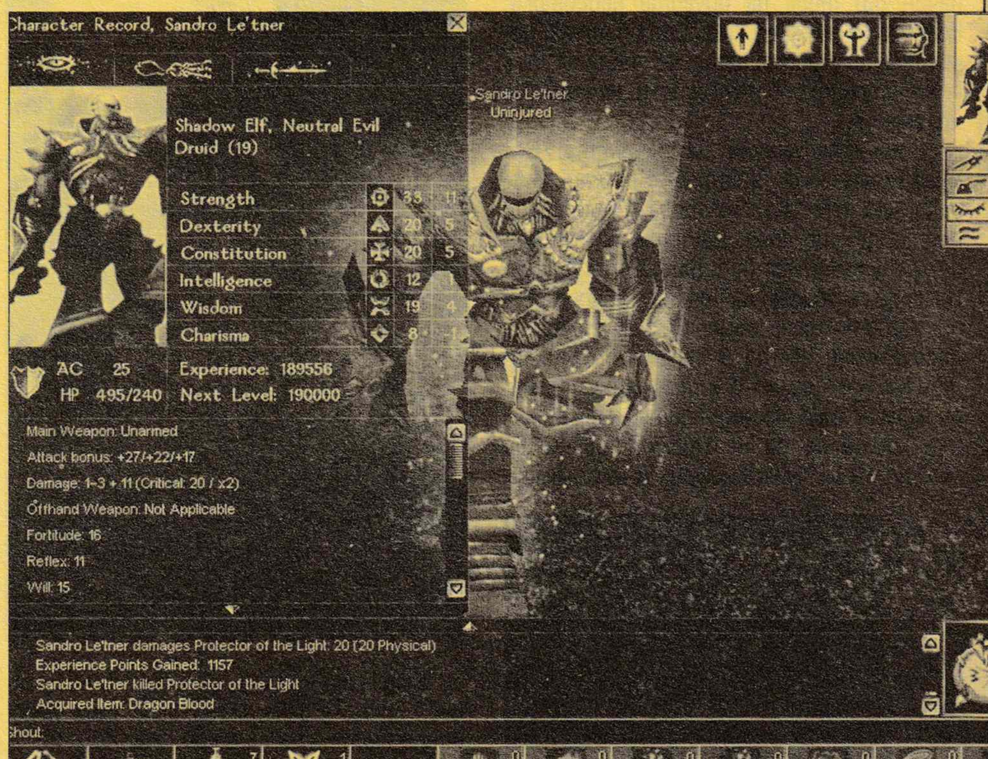
По този начин стигаме до извода, че група от воин, друид shifter и два мага е най-доброто решение за всяка ситуация. Воинът може да се замени от Monk/Pale master заради големия му AC и многото имунизации (срещу щети и типове магии и т.н.), които получава с качването на нива. Другата особеност на мулти игрите е работата в екип. Ако боецът се шляе насам-натам, а враговете бият по маговете, докато те си правят един на друг заклинания за невидимост, няма да постигнете много успехи.

Druid/Shifter

На този клас ще се спра по-подробно най-малкото, защото е адски комплексен и предлага така ценената от мен възможност да биете врагите с техните камъни по глава. За да направите Shifter, ви трябва поне 5-то ниво друид, както и желанието да го загърбите като маг и да го превърнете в боец. Особеността на класа е, че до десето ниво ви дава четири основни типа форми, в които да се преобразите.

Първите са дракончета, боядисани в няколко цвята (черно, зелено, синьо и т.н.). Те се различават по типа на дъха си (огнен, замразяващ, корозивен и т.н.). Следват формите на харпия, минотавър и гаргьойл. Минотавърът е полезен с огромната си сила и могъщата брадва – въпреки че има доста малко броня, той нанася бързо много щети. Гаргьойлът пък не е най-добрият боец, но за сметка на това има голяма издръжливост към физически и магически удари. Идеален срещу група магьосници. И все пак това са форми, които можете да придобиете до 10-то ниво на персонажа. След него чудовищата стават прекалено силни, за да можете да се справите с тях безпроблемно. Greater Wildshape feat-ът пък ви позволява да приемете формата на мантикор, базилиск и драйдър. Всеки си има своите специфични атаки (мантикорът например удря с опашката си), а драйдърът специално е много добър воин.

Прескачаме формите на гущер-воин, тъмен елф и коболд-командос и минаваме към тези на медуза, dire tiger и mind flayer. Тук вече става дума за истински сили. Медузата не е могъщ воин, но за мултиплейър игри е безценна, предлагайки колекция от чудесни статуйки, направени от бившите ѝ врагове. Тигърът е най-силния боец от всички форми, а илитидът, макар и кекав, може да изсмуква инициативата от враговете неограничен брой пъти, превръщайки ги в клатещи се за арсенала ви цели.



След тази интродукция във формите

Важно е да се отбележат някои неща. Повечето от съществата, в които можете да се преобразите, използват лапите и ноктите си, за да се бият, тоест ударите им се броят като Unarmed strike. Така че дори и едно ниво като монах ще ви е полезно (но не повече от 5). Друго преимущество на монаха е, че част от него-

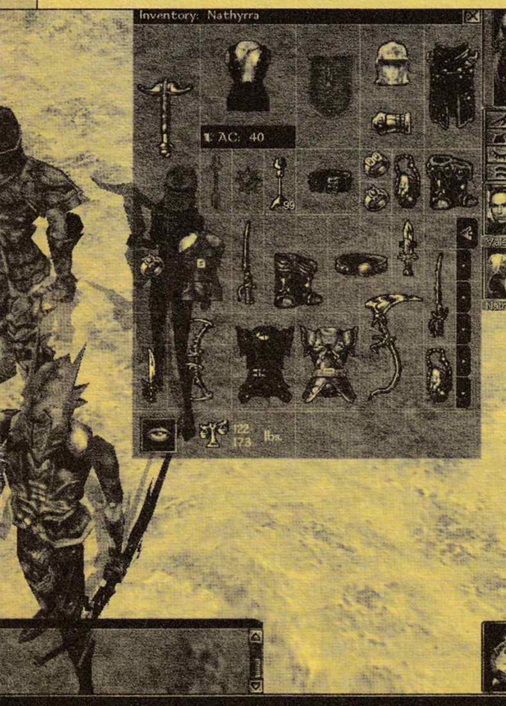
вия Armour Class се базира на wisdom бонуса, а за shifter-а това е базовия показател. По този начин "даром" получавате + 10 AC, което не може да се случи с никой друг персонаж.

Също така трябва да заредежте магическите feat-ове на друида и още от самото начало да избирате бойните. Почти всяка от формите си има специална атака(и), които можете да призовете по същия начин, по който правите магия, кликвайки върху противника. Самият Shifter до 20-то ниво е доста балансиран персонаж. С малко повече умение той може да излезе като победител от всяка схватка. И все пак е най-добре да действа в екип.

След като достигне епичен статус, с въпросния герой се случват две неща:

1) Под формата на специални умения можете да избирате нови същества, в които да се преобразите. 2)"Старите" същества се подобряват до епичен статус, получавайки нови и по-мощни оръжия. AC-то на герой shifter, когато е в някоя форма, се базира по малко по-различен начин от този на другите персонажи. Взимат се предвид шлемът, бронята, наметалото и огърлицата, които той носи – пръстените, ботушите и щитовете не влияят.

Епичните форми са следните: Undead/Risen lord, Vampire, Spectre; Outsider/Azer chieftain, Rakshasa, Death Slaad lord; Construct/Stone, Demonflesh, Iron golem; Dragon/Ancient Red, Blue, Green dragon. Няма да се спирам на всяка една поотделно, защото тези същества ги срещате достатъчно често в играта. Всяко от тях е много силно и е перфектно срещу определен тип противници без драконите, които са си натурални кръстоски между микровълнова фурна и месомелачка (т.е. изпичат и накълцват всичко по пътя си).



Всяка една от формите напълно замества характеристиките на героя (освен някои като тази на илитида например, която ги надгражда). Затова ако имате нужда от висок показател сила, интелигентност и т.н., просто приемете нужната форма.

Заедно с получаването на епичен статус, ще можете да избирате и

някои специални умения

характерни само за този клас. Уви, не можете да развиете всички и логично се появява въпросът "Кои са най-добрите?" Факт е, че някои от формите са с натурално висока защита срещу магия. За останалите е Energy Resistance feat-ът, който ви дава 100% издръжливост срещу определен тип заклинания. Най-добре е срещу sonic, тъй като wirmling-ът е защитен на 100% от елемнатални атаки (земя, огън, отрова, вода).

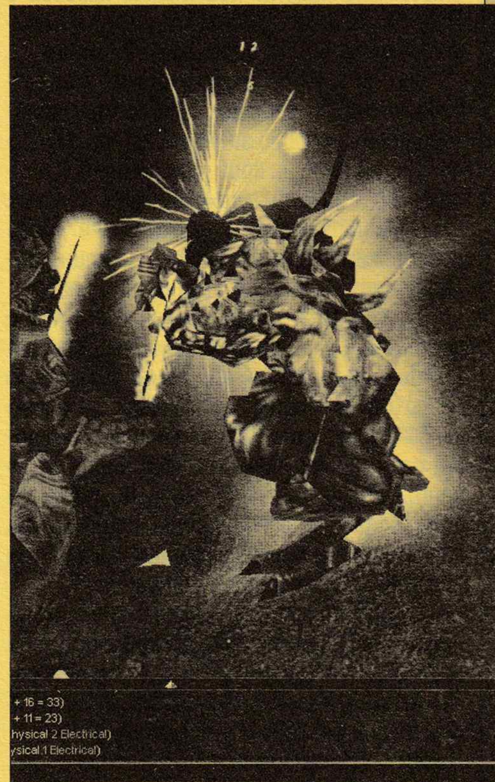


Epic Toughness е задължително умение. Всяка точка, прибавена към него, вдига живота ви с 20 единици.

Умението Great Wisdom ви дава +1 точка wisdom. То ще ви потрябва няколко пъти, за да можете да приемете някоя от наистина силните форми (Dragon shape изисква 30 wisdom например). Feat-овете са наистина адски много, но тези са най-важните/задължителните. Останалите развивайте по свое усмотрение в зависимст от типа персонаж и игра, които предпочитате (дали сам ще се навирате в мелето или ще помагате на останалите в мултиплеъйр партито).

Избор на персонаж за shifter/най-добра форма

Практически всеки персонаж може да се развие до shifter, но съвсем друг е въпросът доколко ще е добър. Важен е и също така изборът на расата. Най-подходящ е човек или полуелф с клас друид/монах/варварин (едно ниво, заради умението



Barbarian rage)/shifter. Друга особеност е броят на атаките. Т.е. те не зависят от формата, а от нивото на персонажа. Въпреки че медузата нася три удара на рунд, ако пероснажът ви може да нанася само два, то и медузата, в която се е преобразил, ще удря своя опонент два пъти.

Общи съвети за играта

Още от самото начало трябва да сте наясно с какъв герой ще играете и да гоните изискванията, необходими за смяна на класа с престижен. За разлика от Diablo, тук персонажите са доста по-важни от броя уникални предмети, които сте намерили. Начинът на игра не се определя от това дали сте с +10 меч, което не ви пречи да потърсите някое наистина добро оръжие. За воините това са мечове с допълнителни щети и крадящи здравето на противника. За стрелците – оръжия, които не изискват амуниции (официално има два лъка, арбалет и прашка, но от Bioware обещават да добавят още със следващия пач). И на последно място – craft-ът на оръжия. В случая става дума само и единствено за козметични промени по инвентара ви, затова сами си преценете дали си струва да слагате точки умение в тази графа.

Георги Панайотов

P.S. Също като в ролевата игра на Blizzard, докато не сте играли в мулти, все едно нищо не сте видели. :)

PC Cheats

CHICAGO 1930

Натиснете F11, за да отключите въвеждането на чийтове. Напишете избрания от вас код и потвърдете с Enter, за да се върнете към играта:

BINGO – получавате муниции
WINNER – печелите нивото
IMMUNITY – управляваният герой става неуязвим
BLOOD – показва кръв
WEAPON # – получавате оръжие #
MATRIX – неограничен Bullet Time
CHROMA – променя цвета на героя
OPTIMIZE – прави оптимално управлението на памет
CESTLAZONE – показва Script-зоните
I AM THE WINNER! – печелите кампанията
CAMPAIGN # – зарежда кампания (# е име на файла)
LIGHT – показва Light-зоните
REPORT – извежда състоянието на кампанията
SARKOZY – подсигуряване на паметта
LUKAS – отървавате се от даден управляван герой
WIN – печелите мисията
WAKEUP – събужда NPC-та
STATUS PC – показва статуса на всички герои
SAN PETRUS – изпращате избраните герои в рая
RAILROAD – показва жп линиите
PAMELA ANDERSON – войниците стават идиоти
NUKE – изтребва всички опоненти
NOISE – показва областта на разпространение на шума от придвижване
MORPHEUS – отървавате се от избрания от вас герой
MISTER SANDMAN – героят заспива
LOSE – губите мисията
LEVEL TEXT – показва текста за дадено ниво
HIGHLANDER – героите стават неуязвими
HIGHLANDER2 – враговете ви стават неуязвими
HELP – показва Help-а
HADES – убива NPC-та
FULLHOUSE – пълен набор муниции за героите
FREEZE – замразява всички NPC-та
FORGET – проверява статуса на паметта
FPS – показва кадрите в секунда
EZB – дава пари
BUD SPENCER – зашеметява враговете
AWARE – показва всички NPC-та
ALARM – идват подкрепления
AI – показва информация за изкуствения интелект
GHOST – ставате невидими

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Въведете кодовете, докато сте превключили на екран пауза. Единствено тези, отбелязани със звездичка (*), трябва да се напишат, докато сте превключили на главното меню.

Забележка: Уверете се преди да въвеждате кодовете, че сте избрали управление с клавиатура в опциите за контролите, защото в противен случай те няма да проработят.

Изключвате текстурите:
автоматично завъртане с лице, надолу, ТК прицелване, дясно, ТК прицелване, нагоре, атака високо, автоматично завъртане с лице, надолу.

Включвате неуязвимост:
нагоре, надолу, дясно, надолу, хранене, ТК прицелване, надолу, атака високо, автоматично завъртане с лице.

Предоставя всички специални атаки:
дясно, надолу, нагоре, надолу, надолу, хранене, атака високо, телекинеза, надолу.

Повишава здравето и ТК Meter до максимум:
ляво, ляво, нагоре, нагоре, автоматично завъртане с лице, ТК прицелване, телекинеза, надолу, атака високо.

Заменя похитителя на души на Kain:
нагоре, надолу, ляво, дясно, ТК прицелване, атака високо, надолу, телекинеза.

Възстановява здравето, ТК Meter и статуса на похитените души:
ляво, дясно, ляво, дясно, хранене, автоматично завъртане с лице, телекинеза, атака високо, надолу.

Отключва всички бонуси (*):
надолу, телекинеза, нагоре, ляво, дясно, дясно, атака високо, надолу, дясно, дясно.

Отключва цялата Dark Chronicle (*):
хранене, надолу, ТК прицелване, автоматично завъртане с лице, дясно, ТК прицелване, атака високо, надолу, автоматично завъртане с лице.

Включвате Wireframe режим:
автоматично завъртане с лице, надолу, автоматично завъртане с лице, нагоре, хранене, автоматично завъртане с лице, надолу, атака високо.

UNREAL TOURNAMENT 2004 DEMO

Тези кодове са само за синглплейър режим. Натиснете ~, за да отключите въвеждането им. След това наберете:

god – неуязвимост
allammo – всички оръжия
loaded – 999 муниции
fly – режим на летене
walk – режим на ходене

SCHOOL TYCOON

По време на игра напишете "IAMACHEATER", за да отключите въвеждането на чийтове. Вече можете да ползвате следните кодове:

[CTRL]+[Left-ALT]+C – увеличаване на парите
[CTRL]+[Left-SHIFT]+C – намаляване на парите
[CTRL]+[Left-SHIFT]+0 – незабавно бедствие

MIXED NEWS

DANGER! DANGER!

STOP THE SPAM

Опасни анти-spyware програми?

Този месец на сървърите на Download.com, собственост на CNET Networks, бяха регистрирани няколко опасни програми. Една от тях се нарича SpyBan и според своите производители е обикновено anti-spyware приложение. За съжаление на 44,000-те души, свалили програмата, различни антивирусни приложения я разпознават като опасна. Най-интересното е, че когато производителите ѝ са били подробно разпитани, те не са успели да дадат логични обяснения за това как точно работи творението им. За сега е доказано, че по време на инсталацията на SpyBan се нарушават някои основни изисквания за анонимност на Интернет потребителите, което само по себе си е вече противозаконно. Основната заплаха е идентифицирана от специалисти като Look2Me. Това е известно проследяващо мини-приложение, което е забранено за разпространение от Download.com.

В момента се проучват други подобни anti-spyware програмки, за да се установи дали и те не съдържат spyware.

Заловиха поредния студен хакер

Джоузеф МакЕлрой е осемнадесетгодишен студент от университета в Ексетър. Той е успял да нахлуе в сървърите на Fermi National Accelerator Laboratory в Илинойс и да складира на тях стотици филми и mp3-ки. След като се оказало, че е прекалил с обема, сървърите започнали да се бавят значително, а отговорният за поддръжката им персонал веднага успял да улови откъде идва сигналът.

В следствие на това, МъкЕлрой е осъден на двеста часа общественополезен труд заради неразрешен достъп и промяна на секретна информация.

WEIRD TECH

Жени зад монитора...

Японците винаги са били известни с хитрите си изобретения по всякакви поводи. Този месец те успяха да спечелят награда за казуса "аз играя, а приятелката...?". Техният отговор е доста прост. Нарича се Rez и се продава на пазара за Playstation 2 от известно време насам.

Rez е просто игра, която наподобява Tron (ама след много екстази, според изпробвали я). В нея ще ви се наложи да трошите кодове и хакерски забрани, но по-интересното е друго. Към нея върви странен аксесоар, наречен просто Vibrator. За каквото и да е бил измислен, основното му приложение засега е едно – занимавка за приятелката ви, докато вие джиткате Rez. Vibrator не просто вибрира, той го прави в такт с убитите жертви, разбитите кодове или казано най-общо – движи се по играта. Така сигурно често ще чувате молби от сорта на "Хайде, мини трето ниво още един път – любимото ми е!".

Vibrator е малък, компактен и удобен. Според производителите ще лиши женската част от геймърите от неудобните наместввания за манипулации по време на други вибриращи игри. Честит Свети Валентин...

Край на слушалките?

Японски телеком обяви феноменалното си откритие, което ще позволява на хората да чуват гласовете на хората, с които разговарят директно в главите си. Това се случва благодарение на голямата проводимост на костите на главата, от която се възползва устройството TS41. То е произведено от Sanyo и ще се продава по магазините от този месец чрез фирмата Tu-Ka.

С TS41 разговорите ще бъдат много по-ясни дори на шумни и оживени улици. Това става благодарение на устройството наречено "Sonic Speaker", което трансформира звука във вибрации, които се движат от черепа към кохлеата във вътрешното ухо.



MICROSOFT

Microsoft подготвят Windows XP Light

След инициатива от страна на тайландското министерство на информационните технологии, Microsoft са започнали преработка на най-ползвания засега сред потребителите Windows – XP. Целта е създаването на олекотена версия на операционната система, която да улеснява работата на начинаещите потребители. Тя ще има по-малко функции от останалите в XP-фамилията (XP Professional и Home) и се очаква да излезе на пазара по-късно през годината. За съжаление тази версия ще се поддържа официално само в някои страни.

Рицарят Бил Гейтс!

Бил Гейтс, шефът на Microsoft и най-богатият мъж на планетата, съвсем скоро ще получи рицарска титла от Кралицата. Това ще стане вследствие на големите му заслуги за "глобалното развитие". Кралицата е била посъветвана да направи това от лорд Гордън Браун.

Xbox Live 3.0

Съвсем скоро се очаква Microsoft да пуснат подобрение на тяхната услуга Xbox Live. Това е тяхната онлайн гейминг система, която в новата си версия ще добавя доста нови възможности. Сред тях са тези за изпращане на гласови съобщения от конзола до конзола, както и уникалната по рода си гласова поща.



STUFF



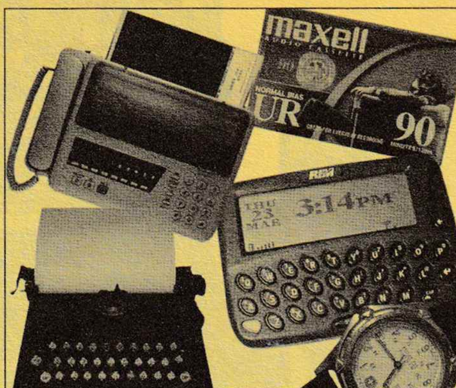
Кой създаде Ctrl-Alt-Del?

Дейвид Брадли е един от "мръсната дузина" инженери, които са отговорни за появата на пионера на днешните персонални компютри – IBM PC. Това се случва в Бока Рейтън, Флорида в далечната за повечето от вас 1981 година. Този месец Дейвид Брадли обяви, че смята да приключи с кариерата си, след 29 години упорит труд. Той има голям принос за BIOS кода на оригиналните PC-та и архитектурата на една част от периферията. Но най-голямата му заслуга е измислянето на най-използваната клавишна комбинация Ctrl+Alt+Del. Или както самият Брадли беше казал на тържеството по повод 20 години персонални компютри (преди две лета) – "Вярно е, че аз създадох клавишната комбинация Ctrl-Alt-Del, но Бил (Гейтс – ред.) я направи наистина популярна". Без коментар. Подобре да рестартираме.
Пожелаваме му приятни старини!

Ще се раздели ли Internet?

"Има голяма вероятност, съвсем скоро Интернет да се превърне в две съвсем различни места. Едното ще е платената, контролирана и сигурна за потребителите част, а другото – дивата, безплатна и много опасна част." Това са изводите от проучванията на британски Интернет експерти, направени под ръководството на Джон Кар.
"Това ще се получи поради пълната несъвместимост на тези два компонента в Интернет, които засега единствено си пречат.", продължава докладът на британците. Остава ни само да поживеем и да видим...

Технологии, които не умират



През изминалия месец паметливи американски журналисти повдигнаха въпроса относно технологичните приложения в бита ни, които отказват да изчезнат. Изводът от направеното проучване показва, че тези технологии не "умират" поради все още високата им ефикасност и практичност. Изследователите посочват за пример механичните часовници, които в края на 70-те години са били скоропостижно обявени за мъртви заради навлизането на кварцовата технология и електрониката на японците. Въпреки това днес те продължават да съществуват. И дори са във възход благодарение на превръщането им от обикновен аксесоар в бижу и украшение от най-висока класа. Други технологии, които не искат да "изчезнат", са факсът, пейджърите, пишещата машина, ролковите касетки и др.

PC астрономия

На сайта www.fourmilab.ch можете да намерите един куп интересни астрономически джаджи, с които да разнообразите PC-то си. EarthClock например е много малка програмка, направена от Арян Диков от XeNTaX, която показва реалния изглед на земята, заедно с часа и датата. Часовникът актуализира образа на всеки пет минути, като сваля изображения от мрежата.
На сайта можете да откриете и приятни скрийнсейвъри и други апликации.

Игра-вирус в AOL

Хората ползващи продукта на America Online, Instant Messenger този месец със сигурност са попадали на странна мини игра. Тя се разпространява на принципа на вирусите, като щом е качена някъде, тя изтегля целия списък с адреси. След това изпраща на тях адреса на занимавката. В новата уеб-базирана игричка, играчът хваща Осама Бин Ладен, а самата тя се казва "Osama Found". Такъв тип програмки са потенциална опасност не само за програмата на America Online, но и за всички останали IM програми, като ICQ, Trillan, Miranda и др.



ДЕЛА И ДОКУМЕНТИ



Жена пише вируси

Белгийската полиция залови 19 годишна студентка, която е била заподозряна, че се занимава с вируси. Тя е била обвинена в атаки с цел унищожаване на информация, съобщава вестник La Libre Belgique. Такъв тип престъпления, в Белгия, се наказват с до 3 години лишаване от свобода или глоба до 100.000 евро. Полицията е конфискувала 5(!) компютъра на девойката и е свалила уеб-сайта ѝ. За сега студентката е пусната под гаранция и очаква присъдата си.

РИП

Алтернативно погребение

Celestis е името на фирмата, която само срещу $11K USD ще ви погребе в космоса. Те предлагат изцяло нов начин, по който можете да прекарате остатъка от вечността във вселената, в околоземна орбита или около луната. Условието е единствено – да сте добре умрял и кремиран.
Ако имате интерес, посетете http://www.celestis.com/



FOR IMMEDIATE RELEASE
Christopher Pancheri -or- Susan Schonfeld
713/522-7282 or 713/927-9002 845/364-5309 or 845/364-4000

EARTH ORBIT, MOON AND DEEP SPACE BURIALS NOW BEING OFFERED TO THE WORLDWIDE PUBLIC

Celestis, Inc. (Houston, Texas), the world leader in post-cremation memorial spaceflight services, announced today the following new services for the general public:

Earthview Service: Launches cremated remains into Earth orbit.

Lunar Service: Launches cremated remains into Lunar orbit or onto the Moon's surface.

Voyager Service: Launches cremated remains into deep space on an infinite journey among the stars.

Celestis is the company that pioneered post cremation spaceflight memorials by launching a symbolic portion of the cremated remains of Star Trek creator Gene Roddenberry and 60's pop icon Timothy Leary into space, and has recently provided its lunar services, in cooperation with NASA, to place Dr. Eugene Shoemaker's remains on the lunar surface, symbolically making Dr. Shoemaker the first man from Earth to be buried on the Moon.

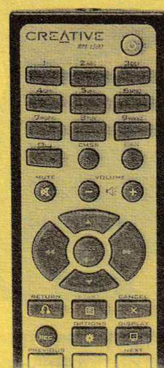
"Space remains the domain of the few, the dream of many," said R. Chan Tysor, president of Celestis, Inc. "With Celestis, the dream can finally be realized...a final chance to become part of the universe, by being one with the universe."

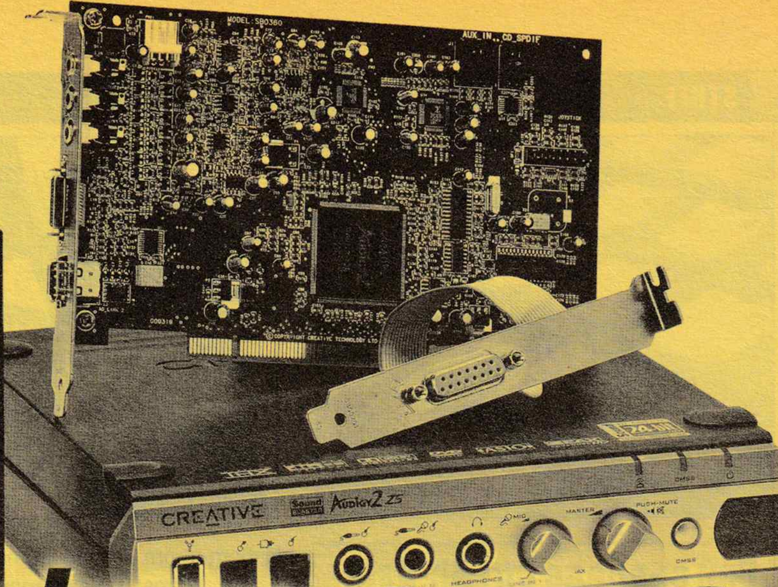
Celestis has begun its countdown for the next launch, currently being scheduled for mid-2002. Funeral homes locally and internationally are offering the Celestis service to the general public and are now beginning to take reservations.

Individuals from around the world have chosen Celestis services to honor departed loved ones, or to pre-plan their own memorials with a journey to space. Each Celestis capsule is inscribed with the deceased's name and personal message as a tribute to the fulfillment of each individual's dreams of a singular space journey, messages

Linksys

Linksys (вече собственост на мрежовия гигант Cisco) започнаха да продават безжични рутери (концентратор с 4бр. 10/100Mbps Ethernet порта, 1 10/100Mbps uplink порт, предвиден за Интернет връзка, Firewall и WPA – Wireless Protected Access), които поддържат и трите стандарта за безжична мрежова връзка – Wireless LAN IEEE 802.11b (2.4GHz, 11Mbps), 802.11g (2.4GHz, 54Mbps), 802.11a (5GHz, 54Mbps). 802.11a работи на честота 5GHz и съответно не се смущава от повечето други безжични устройства и микровълнови печки, които работят на 2.4GHz (радиотелефони, 3G UMTS мобилни телефони, Bluetooth). Но по-високата честота се разпространява по-трудно и на закрито (в сграда) 802.11b/g имат по-голям обхват.





Нови продукти от и около CES



Рутерите на Linksys (както и на други производители) имат по два радио приемо-предавателя (които могат да работят едновременно) – един за 2.4GHz (b и g) и един за 5GHz (a). Общият максимален теоретичен пропускателен капацитет е малко над 100Mbps (54Mbps 802.11a + 54Mbps 802.11g), което изравнява безжичната мрежа по скорост до обикновената Fast Ethernet по кабел усукана двойка (CAT5/e с RJ-45). За съжаление безжичните 100Mbps се предоставят от рутерите, но все още няма PCI/PCMCIA/USB2.0 компютърни платки/контролери, които да поддържат едновременна работа и на двете честоти (2.4GHz и 5GHz) – всички платки, които поддържат и трите стандарта a/b/g, могат да се свързват само чрез b/g или само чрез a в определен момент. И съответно максималната скорост е 54Mbps.

В Европа стандартът IEEE802.11a навлиза по-бавно поради лицензионни проблеми с честотите около 5GHz, които в някои държави не са разрешени за свободно използване и са запазени за специални нужди (военни и т.н.). Европейският стандарт за мрежова комуникация на 5GHz се нарича HyperLan2 и е малко по-различен от 802.11a, но вероятно в крайна сметка пазарът ще наложи 802.11a. Когато повечето устройства станат „двубандови/тристандартни" (a/b/g) хората просто ще използват и 5-те GHz (щом идват „безплатно" в b/g продукт, който всъщност поддържа и a), независимо дали са резервирани за специални цели или не – все пак WLAN рутерите са с ограничен обсег (до стотина метра) и едва ли наистина ще пречат по някакъв начин.

LightScribe

HP демонстрираха записвачки за CD и DVD. Техният лазер има режим, чрез който се „надписват" специални дискове с подходящо покритие от страната, на която обикновено драскаме с маркер. Тази технология донякъде прилича на Yamaha Disc T@too – възможност за „гравиране" на надписи в свободното пространство близо до ръба на диска (ако не е запълнен догоре). Предимството на HP LightScribe е в това, че хем предлага повече площ за картинка/текст, хем не изисква оставяне на свободно място (т.е. да се запишат по-малко данни). От друга страна, обаче се нуждае от специални носители. Yamaha се отказаха от производството и продажбата на оптични устройства. И така Disc T@too потъна в забрава.

ATI Imageon

Най-новото GPU на ATI е предназначено за мобилни устройства (GSM, PDA, Media Player). Imageon 2300 има вход за до 2 мегапиксела фотосензор, поддържа JPEG и MPEG форматите и 2D графика с разделителна способност до 320x480. Предлага USB On-the-Go интерфейс и контролер за MMC (MultiMediaCard) Flash-карти. Логичното развитие на фамилията предполага добавянето на 3D графика и поддръжка на MPEG4 компресия с 30 кадъра в секунда.

DVD носители

След като през септември миналата година бяха демонстрирани DualLayer DVD+R дискове, сега Pioneer показаха двуслойни DVD-R дискове (8.5GB – колкото фабричните DVD-Video дискове). Според наличната информация по време на демонстрацията върху DL DVD-R диск са били записани по 100MB във всеки от слоевете. Била е използвана обикновена Pioneer A06 DVD±R/RW записвачка, „само че с модифициран фърмуер".

До средата на годината се очакват 12x DVD+R записвачки, а до края – двуслойни DVD±R,16x DVD±R (сегашните са 8x), 8x DVD±RW (сегашните са 4x) и 5x DVD-RAM (сегашните са 3x). Освен двус-

лойните DVD±R ще се появят двуслойни DVD+RW и двустранни DVD+R (9.4GB, но дискът трябва да се обръща ръчно и така на практика имате все едно два носителя по 4.7GB). В момента има само DVD-RAM двустранни записваеми (освен фабричните DVD-ROM/DVD-Video) дискове.

Инерция набира и DVD-Audio форматът (7+1 канала, 192kHz, 24-битов звук), като все повече устройства (домашни Hi-Fi системи и т.н.) го поддържат (не на последно място заради DVD Multi Reader/Recorder спецификацията). Конкурентът му SACD (SuperAudioCD) също намира приложение и най-вероятно моделите от висок клас ще използват и двата стандарта.

Creative Audigy2 ZS

Най-новият SoundBlaster на Creative се различава от предшественика си най-вече по поддръжката на 7+1 канален звук (би трябвало и качеството му да е подобрено). В софтуерния пакет към Audigy2 има и програма за пускане на DVD-Audio дискове. Досега повечето програми за DVD-Video на компютъра (като PowerDVD и WinDVD) не поддържаха DVD-Audio.

Gigabyte CD

Gigabyte обявиха няколко модела 5.25" вътрешни CD-ROM и DVD-ROM устройства с FM радио тунер, дисплей за информация и възможност за пускане на AudioCD, VideoCD, DVD-Video и MP3 дискове без да се стартира операционната система на компютъра. GO-M1600A е снабден и с дистанционно.

Cyrix

NatSemi Geode (бившият Cyrix MediaGX) е процесор с вградено видео и северен мост (контролер за паметта), към който се включва „чип-компаньон" (т.е. южен мост с PCI, Ethernet и звуков контролер). Intel също имаха идея за процесор с видео и северен мост ("Timina" = Celeron/P3 + i754 видео + i820 чипсет), но избраха чипсет, който работи с Rambus памет и след като тя не успя да се наложи, те се отказаха от проекта въобще (но може би Pentium M ще тръгне по този път в бъдеще). Подобни високоинтегрирани процесори и платформи за специализирани приложения предлагат и други производители (Rise, ZFMicro, TI, дори SiS и донякъде Transmeta).

AMD направиха изненадващ ход и купиха от National Semiconductor процесорната фамилия Geode, като в скоро време се очакват устройства с "AMD Geode GX2" (32-битов процесор, MMX, 3DNow!). AMD отдавна използват и друга Cyrix технология от времето на 6x86MX/MediaGX – Cyrix Extended MMX.

Western Digital

Първият IDE диск със скорост на въртене 10000 оборота в минута – WD Raptor, беше със SerialATA 150MB/s интерфейс, 8MB кеш, но и един съществен за повечето хора недостатък – малък обем (36GB). Днес той струва около 150$, а за два пъти повече може да се купи и новият 73GB модел, който би трябвало да задоволи нуждите на всички и откъм скорост, и откъм свободно пространство.



ICQ 2003b

Настоящата версия на ICQ – 2003b #3916 е първата, която не се води официално за „бета". Новите функции не са много, но пък за сметка на това са полезни. Интерфейсът е по-красив, но и рекламите са по-големи. Хората, на които това им пречи, могат спокойно да си намерят crack, който да ги изключи или да използват някой друг клиент (Miranda, Odigo и т.н.). „Оригиналното" ICQ предлага и някои допълнителни възможности, недостъпни при другите клиенти. Все още се поддържат опциите за обмен на файлове (Shared Folders, но за съжаление без „търси в споделените папки на всички включени ICQ п отребители докато намериш файла HalfLife2.RAR"), за безплатни телефонни разговори между два компютъра с ICQ/Net2Phone и за евтина международна VoIP телефония (пак чрез Net2Phone).

Опцията за видеовръзка между два компютъра с ICQ (евентуално ще се добавят възможности за видеоконференции между повече PC-та) обаче е нова. Могат да се адват и AIM (AOL Instant Messenger) потребители и да им се изпращат съобщения, но трябва да знаете псевдонима им (nickname), тъй като все още не се поддържа търсене в AIM. Изглежда, че се правят първите стъпки по обединяването на мрежите на ICQ и AIM. Дано обаче клиентите да останат разделени.

Евтиния

Konica/Minolta започнаха продажба на цветен лазерен принтер Magicolor 2300W, който впечатлява с безбожно ниската си цена – 500$ (е, може и в да са минали на последък, но пак ще е рекордно ниска). Печатарка за народа.

PhotoPistol

Изобретателна компания е разработила цифров фотоапарат с формата на пистолет-играчка. При натискане на спусъка дулото прави снимка. Удобен начин за заснемане изражението на изплашените жертви на скрита камера и подходящо доказателство при спор между деца от типа „Уцелих те!", "Не ме уцели!"...

Нови пазари

Двама от най-големите производители на дънни платки – ASUS и Gigabyte, разширяват продуктовата си гама с най-разнообразни продукти. ASUS се пробват с PDA и GSM устройства, а Gigabyte – с медицинска апаратура. ASUS се възползват от усилията, които Microsoft хвърля в WindowsCE и Windows Mobile / SmartPhone платформите. Така че няма причина ASUS GSM или PDA да са значително по-лоши от конкурентните. От друга страна, апаратите за мерене на кръвно и други още по-отговорни задачи, които са произведени от Gigabyte, би следвало да се подложат на множество изпитания преди да се пуснат за масова употреба. Не знам доколко изглежда сериозно гривна, която мери кръвно налягане и пулс, а резултатите се показват в приложение под Windows с интерфейс, подобен на Hardware Monitoring & Fan Speed Control от някоя Gigabyte дънна платка. Иначе може би „мери кръвно и поддържа USB 2.0" звучи добре.

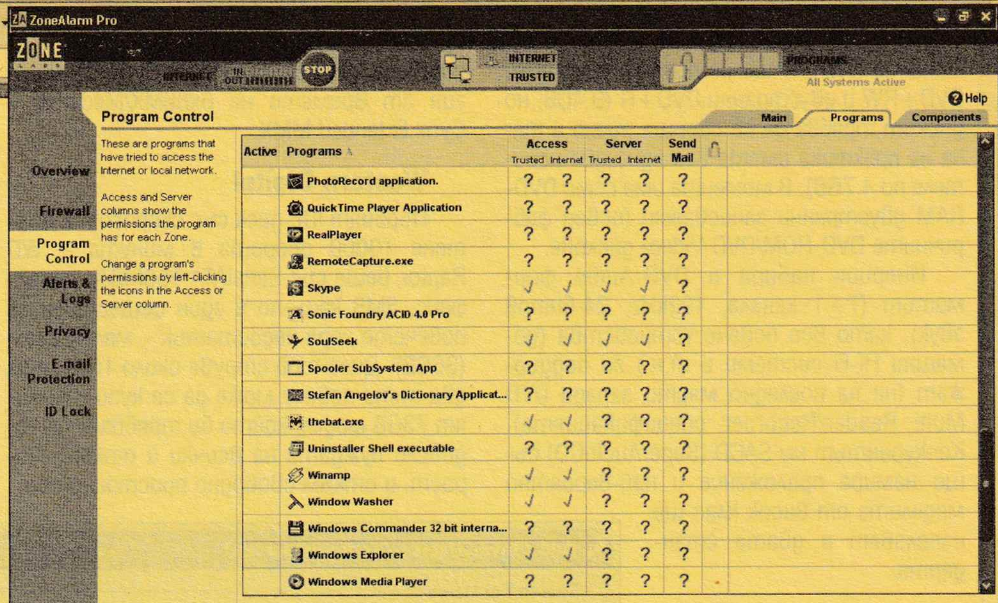
Daisy PhotoClip

Най-накрая българският производител на мултимедийни джаджи добави FM радио тунер към възможностите на мултифункционалния си фотоапарат. DM334 FM е 3-мегапикселов цифров фотоапарат, ограничена цифрова камера (под 0.1 мегапиксел и под 24 кадъра в секунда), TV изход, Web-камера, USB Flash диск, диктофон и MP3 плейър с радио. В бъдещите версии би следвало да очакваме поне функциите, които в момента има другият продукт на Daisy – Diva Gem. Това са Bluetooth безжична връзка с компютъра и вградено зарядно за USB порт.

Стоян Спахиев

Wired News - Microsoft Internet Explorer

Address http://www.wired.com/



Годината е 1994-та. Намираме се в България. Случайни граждани биват интервюирани на улицата по повод новата компютърна мания.

Млада журналистка свенливо се доближава до първия неин избраник – мъж с костюмче, вратовръзка и куфарче. Според нея той 100% ще може компетентно да говори за новата услуга – Интернет..., но да видим:

Журналистка: Добър ден, какво можете да ни кажете за Интернет? Ползвате ли?

Гражданин: Добър ден, но мерси... сега се връщам от командировка и тука, българските неща още не ги знам добре. Къде го продават това?

Beginners Guide to LAN Internet

Как да не умрем в интернет... с Орлин Широв

...5 години по-късно...

Годината е 1999-та. Още сме в България. Камерата стои на същото място, когато познатата ни вече млада журналистка се появява из невиделица. Ентусиазирано стиснала микрофон с ново лого на него, тя решава да пробва добрата стара анкета, но за нов работодател....

Пред нея се появяват трима младежи. Средна възраст 16. Средно образование. Среден месечен доход – джобни.

Журналистка: По колко време средно прекарвате в Интернет?

Младеж 1: Ами сега, когато скоростта е толкова бърза, мога да стоя по цял ден и да свалям всевъзможни неща...

Младеж 2: А я кажи колко плащаш за телефон?

Младеж 3: Няма значение, нали все пак тегли с луда скорост – 3kb/s си е зарибявка...

...5 години по-късно...

Годината е 2004. Месецът е февруари, а списанието PC Mania. Сега журналистката стои по цял ден пред PC-то и няма време за анкети, костюмарът вече ползва Интернет по новия си smartphone, а трите хлапета гледат филми онлайн. Sic transit gloria mundi (без да има особена значка както казва този латински израз – бел.ред.).

Прогрес!

Прогресът движи света напред. Заради него самият Интернет се превърна от химера в ежедневие и то за някакви си 10 години.

Прогресът обаче може да завари непрогресиралия индивид неподготвен. Той е нож с две остриета – на едни помага, на други пречи. Например – накои се радват на кабелен Интернет, а други плачат от него. Кабелната връзка към света се превърна в достъпен начин за развлечение, който за съжаление изисква определени must-have нещица.

Ако досега сте били на dial-up Интернет и не сте запознати по какво той се различава от достъпа по LAN, ще ви обясня накратко.

Най-основното различие е това, че вече ползвате статичен IP адрес. Когато влизате с dial-up, всеки път заемате първия свободен такъв, като по този начин адресът ви става динамичен. Сега при LAN-а имате свой собствен адрес, който не се променя и това, естествено, крие своите опасности. Например, ако някой реши да ви напада виртуално, то той трябва просто да разбере, какво е вашето IP и да стартира съответните програмки. Ако нямате подходящата защита, ще попаднете под негов контрол, ще претърпите загуба във

Войната на LAN-интернет потребителите

А такава определено има. Множество останали без работа младежи скучаят пред PC-мата си и се чудят коя машинка да разбият, къде да проникнат и каква леймърщина да сторят. От такива трябва да се защитаваме.

Ще ви представя няколко програмки, които бих нарекъл must-have. Те са найнужните за безаварийна работа в Интернет, като същевременно не натоварват особено PC-то ви.

Най-важното – firewall

Ако попитате кой е най-добрият firewall, ще чуете множество различни отговори. При тях, както и при видео плейърите, предпочитанията са като при футболните отбори. Затова всеки ползва най-удобния му и не иска и да чува за други. Какво точно прави обаче тази "огнена стена"? Тя следи целия трафик от и към вашето PC и при правилна конфигурация блокира опасните пакети и допуска само полезните. Програмата разбира кое е полезно и кое не по един затормозяващ начин – след дълги конфигурации. Това е и причината много хора да не ползват firewall, но LAN Интернет без такава защита е равен на самоубийство.

Точно "огнената стена" блокира вашите портове и ви предпазва от нежелани "връзки". Тя е тази, която блокира достъпа на различни троянски коне, червеи и други гадни животинки. Всъщност конфигурирането на подобна програма въобще не е толкова трудно. Просто ще бъдете питани за всеки един пакет информация, който влиза или излиза от вашето PC. Възможностите са да блокирате достъпа от посочения адрес завинаги, да блокирате само този опит, да го разрешите за сега или при други обстоятелства. Така, след като разберете кои ваши програмки имат нужда от контакт с мрежата, можете да има дадете постоянно разрешение за достъп. Такива са Internet Explorer, ICQ, GetRight...

Ако трябва да ви препоръчвам Firewall, то той би бил Zone Alarm. Програмката е лека, достъпна за всеки и не изисква дълги и трудни конфигурации. Големината ѝ е към 4 Mb, а версията, която аз ползвам, е с номер 4.5.

Internet

Wired News - Microsoft Internet Explorer

Ad-aware 6.0 Personal

Ad-aware 6.0

Status | Scan now | Ad-watch | Plug-ins | Help

Scanning results

Obj.	Vendor	Type	Category	Object
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CUR
☑	Alexa	RegKey	Data Miner	HKEY_LOC
☑	EverAd	RegKey	Data Miner	HKEY_CLA
☑	EverAd	RegValue	Data Miner	HKEY_LOC
☑	EverAd	RegValue	Data Miner	HKEY_LOCAL_MACHINE:Soft...
☑	Tracking Cookie	File	Data Miner	c:\documents and settings\a...
☑	Tracking Cookie	File	Data Miner	c:\documents and settings\a...
☑	Tracking Cookie	File	Data Miner	c:\documents and settings\a...

19 items. Quarantine

Item details...
Select all objects
Deselect all objects
Inverse selection
Select all "EverAd" objects
Deselect all "EverAd" objects
Select all RegValue objects
Deselect all RegValue objects
Extensions
Quarantine selection
Add selection to ignorelist
Jump to key...
Export registry bookmark file
Export HTML report
Help...

Spy-ware – как да се пазим?

Spyware-ът е другият голям проблем при нета без ограничения. Множество сайтове и програми имат прикачени към тях други мини-програми, които следят работата на вашия компютър и изпращат информация на определени места. Освен че нарушава анонимността ви като Интернет потребител, Spy-ware-ът забавя и работата на PC-то. Този тип софтуер не е опасен в буквалния смисъл на думата, но съществува тенденцията да стават толкова много, че в един момент работата в Интернет се превръща в затваряне на банери и реклами.

Ако искаме да премахнете ненужния Spyware, както и много други непотребни следящи софтуери, ви препоръчвам Ad-Aware. Последната му версия е 6.0 и може да премахва всякакви известни и неизвестни следящи програмки и cookies. Към нея върви и защитният софтуер Ad-watch 3.0, който следи достъпа да регистрите на вашия Windows и блокира в движение опитите за достъп на Spy-ware. Размерът ѝ е към 3 мегабайта, а ползата от нея – безценна.

Временни файлове – не са ми нужни!

След като прекарваме повече време пред PC-то с LAN Интернета, е нормално да се трупат и повече временни файлове. Чистачката на Microsoft обаче е много толерантна към един куп излишни боклуци и затова определено не се справя добре. Правилният избор би бил Windows Washer. Той премахва всички ненужни временни файлове, появили се в следствие на многото прекарано време в Интернет. Ако я пускате всеки път, когато включвате машинката, определено няма да съжалявате. Последната ѝ версия е с номер 5, а размерът ѝ е около 2 мегабайта.

Освен така описаните програмни, естествено не трябва да забравяме всичко друго, което сме ползвали и при dial-up-a – антивирусната програма, ICQ-то, GetRight-a, SoulSeek-a и др.

Ако имате проблеми с кабелния Интернет, или се интересувате за някои любопитни подробности около тази нова мания, винаги можете да ни пишете.

Пазете се и умната с LAN-а! :)

Орлин Широв

P.S. В този брой можете да видите и подробна карта на LAN-Интернет доставчиците в София. Надяваме се да ви е от помощ. :)

Local Area Connection Properties

General | Advanced

Internet Connection Firewall

☑ Protect my computer and network by limiting or preventing access to this computer from the Internet

Learn more about Internet Connection Firewall.

If you're not sure how to set these p... the Network Setup Wizard instead.

Advanced Settings

Services | Security Logging | ICMP

Select the services running on your network that Internet users can access.

Services

- ☑ FTP Server
- ☐ Internet Mail Access Protocol Version 3 (IMAP3)
- ☐ Internet Mail Access Protocol Version 4 (IMAP4)
- ☐ Internet Mail Server (SMTP)
- ☐ Post-Office Protocol Version 3 (POP3)
- ☑ Remote Desktop
- ☐ Secure Web Server (HTTPS)
- ☐ Telnet Server
- ☐ Web Server (HTTP)

Add... | Edit... | Delete

OK | Cancel

Local Area Connection Status

General | Support

Connection

Status:	Connected
Duration:	1 day 04:58:12
Speed:	10.0 Mbps

Activity

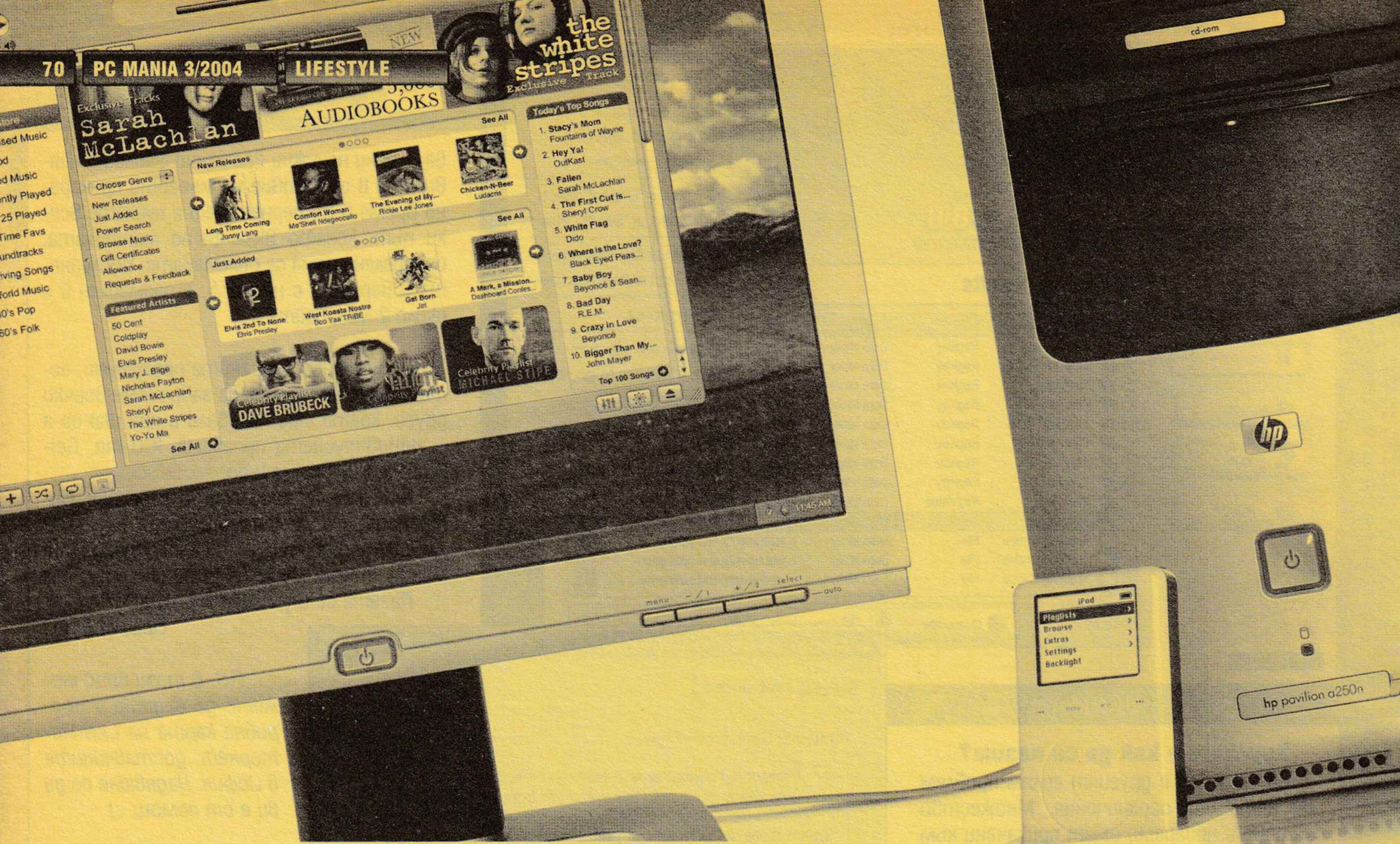


	Sent	Received
Packets:	3 849 676	4 863 048

Properties | Disable

Close

Internet



Бъдещето на цифровата музика

Слушате ли MP3ки? Все едно ви попитах дали пиете вода. В началото на 2004-та година, в пост-цифровореволюционния период, MP3-ката успя да се наложи в ежедневието ни по-бързо от цветната телевизия или дори от видеото. Нейното бъдеще обаче изглежда е изправено пред няколко предизвикателства. От една страна, срещу нея въстава безплатната алтернатива Ogg Vorbis, а от друга – поддържаните от индустрията формати WMA и AAC. Предимството на последните два се крие във вълшебната думичка Digital Rights Management – т.е. възможност за контрол свише дали музиката се копира, разпространява или просто слуша не в плейъра, с който трябва.

Причината за това развитие трябва да се търси в разгневените мастити чичковци, които ръководят различните музикални компании. След драстичното спадане в продажбите на дискове и касетки с легална музика на запад (в България те винаги са били ниски), се случиха доста инфаркти около музикалната индустрия. След като убиха Napster и родиха няколко десетки негови доведени братчета (Kazaa, Soulseek и др.), умните глави в САЩ решиха да променят тактиката. Новата мода се нарича платен даунлоуд на музика, като схемата поне на този етап като че ли работи – срещу един долар всеки може да си свали музикално парче на любим изпълнител. Ако иска целия албум, може да го дръпне, стига да има долари в излишък. Пионер в областта е Apple с техния онлайн музикален магазин iTunes. През миналата есен беше реанимиран Napster, а Coca-Cola стартираха свой CokeShop таман в края на януари, така че да могат и те да се включат в яденето на голямата музикална баница.

След старта в САЩ и продадените над 30 милиона "легални" mp3-ки от Apple, керванът продължава и към Европа, където март ще бъде горещият месец, в който ще бъде намерен отговора на въпроса "Искат ли и добрите стари европейци да пазаруват музика онлайн или ще продължават да се блъскат в големите музикални магазини, ровейки за нов любим изпълнител?" За да продават музика онлайн, продуцентските компании трябва да са сигурни, че тяхната собственост е защитена. Протекцията става посредством специален софтуер, наречен Digital Rights Management (накратко DRM; на български може да се преведе като "Управление на цифровите права"). Напоследък управлението на права се превърна в нещо изключително модерно. Microsoft например въведоха с новия си Office 2003 Informations Rights Management (накратко IRM). Общото и между двете е контролът, който авторът има върху произведението си и ограниченията, които налага при ползването му от трети лица. Така наприме благодарение на DRM е възможно забраняването за просвирване на едно парче за повече от, да речем, три пъти. С помощта на DRM също така може да се забрани копирането или записването на новата ти музичка от елетрконния дюкян.

Заради DRM-таксите пък цената на едно парче платен даунлоуд е един долар (99 цента, ако трябва да сме прецизни), а не примерно 30. Просто инвестициите в допълнителни пречки пред копирането и слушането струва на индустрията пари.

Добрият стар MP3-формат не се харесва на музикалните продуценти. Твърде свободен, твърде открит, твърде разпространен. Ето защо през последните две години бяха хвърлени огромни усилия и пари в посока за развитие на алтернативен музикален формат, който да предлага сходно качество на звука с компактдиск, да не се казва mp3 и да може да бъде управляван чрез DRM-ограничения.

Ако се обърнем назад ще видим, че презаписът на плоча върху касета също е някаква форма нарушаване на авторски



права. Някога обаче качеството на записа все още е било аргумент – при презапис се е губела част от него, а и техническите възможности са били значително по-ограничени. Днес в цифровата ера всеки, който има един свободен час, може да се научи как а) да копира аудиодиск или б) откъде да си свали актуална музика и как точно да я съхрани, просвири и т.н. Твърде много свобода, както се оказва според съжденията на хората, събиращи парите.

Ако пъкленият план на звукозаписната индустрия успее, т.е. P2P-програмните и свободният обмен на mp3-ки бъдат забранени, рано или късно мнозина ще мигрират към платените онлайн-борси. Дори и в момента статистиката отчита, че много от потребителите използват тези източници, за да си допълнят недокрай източен албум или просто да чуят някое любимо парче – без излишните главоболия на свободния трансфер, като притеснение от съдебни дирения (в САЩ вече десетки хора платиха глоби от няколко хиляди долара заради точене на MP3ки без платени авторски права), технически усложнения по инсталиране на програми, внимаване за spyware и т.н. Факт е, че масовият юзър точи малко, но според предпочитанията си. Той не прекарва дни и нощи в "смучене" на албуми или цялото творчество на някоя група. За него е важно да чуе на компютъра си запис на някой изпълнител, който по една или друга причина го вълнува. Така и сегашните абонати на iTunes например минават през сайта на Apple, колкото да чуят една-две музинки.

Музикалните продуценти и софтуерните компании залагат принципно на два стандарта за кодиране на музика в цифров код – WMA и AAC. Както във всяка игра и тук е намесен Microsoft. WMA е съкращение от Windows Media Audio. И двете алтернативи на mp3 твърдят на висок глас, че предлагат същото високо качество при по-голямо ниво на компресия. Така например един 64kbps-файл в AAC-формат бил със същото качество като една 128kbps-mp3-ка. Днешните производители много обичат да продават на клиентите си някаква стока и да твърдят, че помалкото всъщност е повече и човек не трябва да се заблуждава от цифрите. Истината е, че никой в индустрията няма интерес от цифрова музика с високо качество (или поне така беше до скоро). Ако то е високо, тогава кой ще им купува милионите ужасно скъпи дискове?

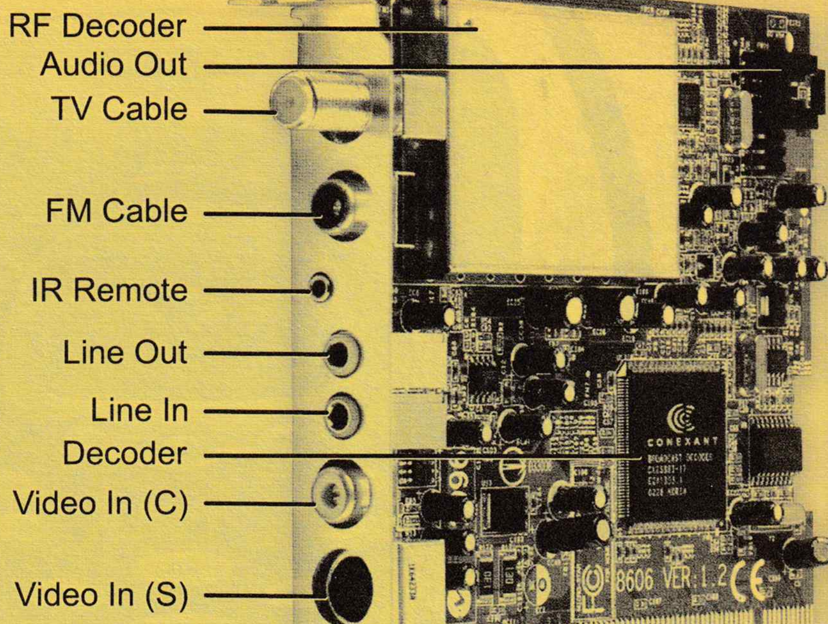
На този етап AAC е по-успешен. Той е еволюционна разработка на mp3-стандарта, като в него е добавен и софтуерен модул за DRM. Само допреди месец форматът имаше реномето на сигурен и безупречен при преследването на целите на индустрията. Докато Йон Лех Йохансен не взе нещата в свои ръце за пореден път. Хакерът, който разби DeCSS-защитата на DVD-дисковете отново блесна в световните новинарски емисии, след като написа и пусна в обръщение софтуер, отстраняващ DRM-боклуците от хита на Джъстин Тимбърлейк. Положението не е безкрайно критично, защото за сдобиването с AAC-файл така или иначе трябва да си платил един долар. Крайният ефект е по-скоро повече честност – след като дадеш един долар, по-добре е да си имаш музикалното парче и да си го правиш каквото искаш. DRM-модулът на AAC-траковете всъщност задължава хората да използват софтуера и хардуера на Apple (iPod, който въпреки това е много як).

Амбициите на Microsoft на този етап се спират заради лицензионни спорове с фирмата Intertrust. Иначе техните планове за бъдещето на wma са повече от оптимистични. Благодарение на собствен модул за цифрови права и съвместимост с всички устройства на редмъндския гигант, той наистина изглежда реална алтернатива на mp3.

Алтернативи или не, плановете на музикалната индустрия не вещаят нищо добро за свободата на музиката. Тактиката вече е сменена – вместо да се опитваме да ги съдим, най-добре да им предложим алтернатива. Макар и тази алтернатива всъщност да ни дава помалко. Обединението между собствениците на авторските права и производителите на хардуер и софтуер не вещае много добро. Резултатът ще бъде само нови и нови уреди, които ще ни предлагат малко късче свобода срещу зелени долар/сини евра.

Александър Бойчев





MSI TV @nywhere Master

Телевизионните тунери за включване към компютър се разпространяват все повече и хората ги използват за най-различни цели. Който не разполага с достатъчно пространство за два екрана (или с достатъчно средства за два течнокристални дисплея) – гледа телевизия на монитора (обратното се случва само за филми, тъй като масовите телевизори работят с много малка разделителна способност и приложения като Word изглеждат доста зле на тях). Друг обича, докато върши нещо на компютъра, да си пуска в малко прозорче (или в режим „TV-вместо-Desktop-фон") MTV, CartoonNetwork или в краен случай 7 Дни. Слушане то на радио през компютъра е още една причина да се вземе TV тунер (който има такава функция, разбира се).

След като телевизионният сигнал веднъж влезе в компютъра, той може да се записва и обработва по всякакъв начин. Най-често се правят записи на телевизионни предавания или филми. Обикновено компютърните TV тунери имат и входове за видеокамери и други устройства, така че не е проблем чрез компютъра да запишете видео от рождени дни, сватби и др. или старите си VHS касетки на DVD или VideoCD дискове (стига да имате и съответната записвачка).

С увеличаването на мощността и свободното пространство на компютрите стана възможно гледането на телевизия да се направи още по-удобно – телевизионният сигнал се записва на твърдия диск и едновременно с това записът се пуска на екрана. Ако потребителят реши, може да натисне „pause" – записването продължава, но картината на екрана спира и когато се натисне „play/resume" – продължава оттам, където е спряно (извлича се от записа) докато истинското предаване вече може и да е свършило. След това може да се натисне „fast forward/skip" и да се „прескочи напред" (през рекламите например), т.е. изобразяваната картина да се приближи по време до истинското предаване в момента. Чрез Интернет компютърните тунери могат да изтеглят и програмите на телевизиите и така заявката за запис да не е за ръчно зададени часове, а за тема/предаване. За съжаление обаче българските телевизии все още не публикуват на сайтовете си TV-програми в подходящия формат.

MSI TV Master изглежда многообещаващо

Тунер-компонентът му е цифров, което би трябвало да подобри качеството на картината (т.е. да се настройва по-точно към станциите/каналите) и да ускори работата. Има FM-радио тунер, също цифров; поддържа всичко необходимо за момента в областта на тунерите – стерео звук и за телевизията, и за радиото, телетекст, S-Video и Composite (чинч) входове, компресия MPEG1, MPEG2 и Time-Shifting софтуер. Има възможност звукът да се извежда не както при повечето досегашни тунери – извън компютъра, чрез кабелче от аудио-изхода до Line-In на дънната платка, а с използване на някой от CD-Audio/AUX вътрешните входове на дъното. Дистанционното управление е много добро – малко по-голямо от визитна картичка и тънко колкото половин кутийка за CD. Обърнато е внимание и на конекторите – този, в който се включва телевизионният кабел, е достатъчно тесен, за да не трябва да се вади, когато се поставя/изважда платката, радиоантената (включена в комплекта) е с удобни чинч букси и се слага лесно, а кабелът на дистанционното прилича на стерео-кабел, но накрайникът му е помалък и не може по погрешка да се включи към Audio Out/In. В комплекта има всички необходими кабели и два диска със софтуер – WinProducer/WinCoder за видеообработка и MSIPVS с основните програми на тунера. Основните им предимства са поддръжката на MPEG4 (значително спестяване на пространство по време на запис), TimeShifting и запис от радиото. Цената на MSI TV Master е около 55$.

Недостатъците

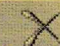
Този примамливо изглеждащ продукт крие доста изненади. Най-често неприятни. Появяват се най-различни проблеми (при ShutDown компютърът се рестартира, а не се изключва и др.), ако платката споделя IRQ с някоя друга. Драйверите са така направени, че докато не включите MSIPVS, MSI Radio или друга програма, използваща тунера, в аудио-изхода се изпращат случайни шумове, звука от някой канал или от радиостанция. Ако сте прекарали звука през вътрешния CD-Audio кабел, няма да можете да настройвате силата му в MSI Radio (когато натискаме Volume Up/Down/Mute, се променя силата на Line-In, а не на CD-Audio звука!). Записът от радиото не поддържа MP3 (работи само с WAV формат и то моно) и TimeShifting (вместо това има система за „изучаване на чужди езици" – repea t section и т.н.). Понякога след спиране на MSI Radio радиото продължава да се чува!

При MSI PVS телевизионната програма MPEG4 се поддържа само в една разделителна способност и то малка (320x288 за PAL). Звукът накъсва и се чува на пресекулки от по 2-3 секунди. Дори предаването да е стерео, звукът е моно, автоматичното търсене на канали открива прекалено малко от наличните и т.н. Тези проблеми не са непоправими, но човек трябва да открие правилните настройки по метода на пробите и грешките. Дори най-новите драйвери от страницата на MSI не помагат, но за сметка на това във форумите им има множество хора, които обсъждат какви проблеми срещат и какви решения намират.

Стоян Спахиев







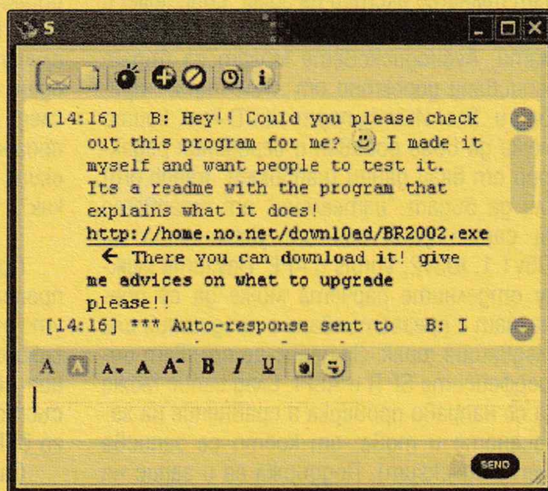
ВИРУСИТЕ АТАКУВАТ... ПАК

Само преди няколко месеца (в началото на есента) на тези страници можехте да прочетете актуална справка за вирусната обстановка в Интернет. Колкото и да е странно, дребните порции зловреден софтуерен код отново са в настъпление и занимаваха света през иначе толкова скучния и скован от студ февруари. Вирусът MyDoom се превърна в най-бързо разпространяващия се гад в Интернет. Той успя да достигне до повече машини, отколкото досегашния шампион, "приятеля" Love.San.

Ситуацията стана още по-вълнуваща, когато в последните дни на януари пощенските кутии навред по земята бяха атакувани едновременно от три страни. Съобщения със странни теми като "No Subject", "gfjdfk" или пък "failure notice" пълнеха не само дисково пространство, но и времето ни с глупости. Вирусите MyDoom, Dumaru и MiMail не причиниха директни материални щети. Единствено MyDoom имаше някакви амбиции – да порази Microsoft и да залее сайта на SCO (сигурно не знаете, но това са едни копеленца, които искат да им се плаща лиценз за Linux, казано в най-общи линии) със заявки, които да го спрат от функциониране. В крайна сметка обаче, и този път никоя от "гигантските" цели на вирусописачите не се увенча с успех. Единствените потърпевши бяха обикновените хора, които се занимаваха с триене на глупости от кутиите си, вместо с нещо по-вълнуващо (например да напишат мейл на приятел/ка за това колко са уморени от зимата и как искат вече да е лято).

> Вие се преселвате някъде и се размножавате,... ...докато изконсумирате всички природни ресурси. Единственият ви начин да оцелеете е да се преселите другаде. Само още един организъм на тази планета следва същото поведение. Знаеш ли как се нарича? Вирус.

Как точно действат така описаните е-вредители? И трите вируса са от типа "червей" – това ще рече, че се разпространяват предимно по електронната поща, като се мултиплицират веднага щом набарат адрес. Заразяват цялата адресна книга и се препращат наред, докато им свърши периода на клетъчно делене. MyDoom, от своя страна, не заразяваше единствено пощи. Той бе пуснат и в P2P-мрежите на Kazaa, като последствията бяха още по-лавинообразно заливане с боклуци (като се опитваме да точим всеки teensex.jpg файл от мрежата и така ще става, ами).



Създадената истерична обстановка и потенциалните заплахи за сигурността накараха компаниите Microsoft и SCO обявиха награда от 250 хиляди долара за този, който помогне за залавянето на вирусописача на MyDoom. Предполага се, че той е в Русия, като след започналата хайка (четвърт милион долара са т'ва, хей), човекът е приел тактика на пълно замазване на следите.

> Не само грип лови през тези студени дни. Е-вируси лазят ли лазят.

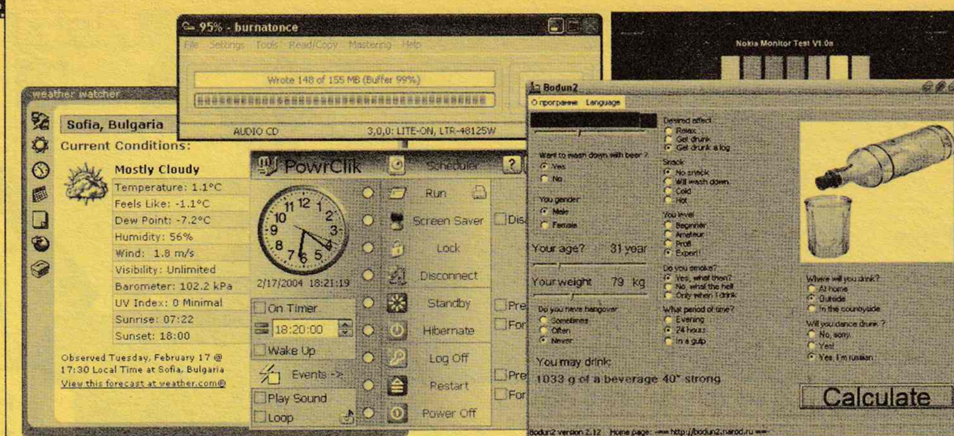
Като една от целите на пълзналите атаки вирусолозите определят желанието за кражба на лични данни – пароли, номера на кредитни карти и др. MyDoom и Dumaru са особено опасни – освен червейче, те инсталират и т.нар. "троянски кон", който позволява на трети лица да получат достъп до компютъра ви. MyDoom съдържа и т.нар. key logger, което не е нищо друго освен програма, която следи кои клавиши натискате. А след това възпроизвежда пароли например.

Продължаващото разпространение на вируси и несекващите "сензации" в неспециализираната преса се дължат на ширещата се неграмотност. Макар че през последните три години станахме свидетели на няколко чувствително по-опасни компютърни зарази, хората все още не обръщат внимание на сигурността. Наред с това като една от причините за лавинообразното разпространение на MyDoom се спряга и функцията AutoResponse, която е активирана при повечето мейл сървъри днес. За какво става въпрос – ако случайно вашият адрес бъде идентифициран като изпращач на вируси, системата ви сендва писмо, с което ви предупреждава за това. Но и децата днес вече знаят, че спамът и вирусните атаки не е задължително да идват директно от мейл адреса, който се изписва като изпращач. Според специалисти около половината от трафика на MyDoom е станал именно по този начин.

Другата половина обаче са изпратени поради невежество. Колкото и да изглежда странно, все още има хора, отварящи прикачени файлове, които не знаят какво представляват, отговарящи на писма от хора, които не познават или пък следват всяка инструкция за стартиране, описана в самия мейл.

MyDoom започва да отшумява след взетите мерки от вирусолози. Макар че едва ли можем да прогнозираме неговото пълно изчезване, той успя да се превърне в звезда – та дори и за един месец.

Александър Бойчев



BEST FREE SOFT 03.2004

Weather Watcher 5.4a
http://www.singerscreations.com/
size: 1.48 Mb

Прекрасна безплатна програмка, показваща атмосферните условия в указан от вас град по света. И у нас, разбира се. ;] Инсталираме Weather Watcher, посочваме града, в който живеете, какви метеорологични коефициенти ви интересуват, на какъв интервал да се ъпдейтват и после до часовника се появява символ, даващ желаното инфо с едно движение на мишката. То се отнася до времето (облачно, слънчево и т.н.), температурата навън (и като каква я усещате, така нареченото feels like), влажност на въздуха, наличието или липсата на роса, силата на вятъра, видимост, барометричните показатели, силата на ултравиолетовото излъчване, както и кога изгрява и залязва слънцето. И все пак имайте предвид ограничението на значите, които могат да бъдат показани в tray bar. Ако имате желание да видите и спътникова снимка на определен регион от планетата Земя, и това е възможно с този практичен помощник. Проблем при сателитната карта е, че трябва да можете да я разчетете. ;] Програмата може да ви даде и 10-дневна прогноза за времето с всички тези показатели! Всичко, казано дотук, е 99% вярно, защото българските синоптици може и да не са точни, но www.weather.com не лъже никога. Всичко това е с размер на една дискета и, разбира се, безплатно.

Nokia Monitor Test 1.0a
http://www.nokia.com/
size: 0.44 Mb

Сега на мода и сгода са мониторите втора ръка. Много фирми предлагат за 60-100 долара да си закупите 19-инчово Sony с тръба Trinitron. И както гарантират търговците в повечето случаи – "в перфектно състояние". А дали е така, може да се убедите още на място, ако имате под ръка програмката Nokia Monitor Test. След като я стартирате (не изисква инсталация), пред очите ви излиза схема, подобна на тази за настройка на обикновените телевизори, но има още много допълнителни проби за качествата, които са важни за един монитор. С Nokia Monitor Test ще разберете дали геометрията му все още е правилна, има ли той проблем с някой цвят, с яркост и/или контраст, фокус, моаре, четивност на малък текст и поддържаните резолюции с херцовете, на които работят. Както и още един куп полезни функции, с които наистина ще си купите добър монитор, макар и под не особено любезния поглед на продавача.

BurnAtOnce 0.99a
http://www.burnatonce.com
size: 3.8 Mb

Няма да е силно казано, ако заявя, че гореспоменатата програмка е най-добрата от платените и freeware програми за запис. Вече чувам гласове: "Nero, Nero!". Е, да ама Nero първо, е платена, второ, е голяма като обем и трето, има доста проблеми дори и във версия 6.3.0.3. Например при малко повече овърбърн след като стигне до края на CD-то, започва да пише отначало – нещо, което прави част от диска нечетим, както се досещате... С BurnAtOnce може да се мастерират аудио и дата дискове, да се четат и пишат имиджи (.bin, .cue, .toc, .iso и мн. мн). Тя поддържа и така нареченото "copy on the fly". Drag and drop интерфейс, 100% съвместима с темите за XP. Има и съпорт за многоезичност (за жалост без bg, но има руски). При правенето на едно- и мултисешън и/или бутващи CD с нея, се ползват пълните екстри на Joliet, Long Joliet и Rockridge, както и всички ISO и UDF формати. Аудиодисковете могат да бъдат записвани директно от .wav, .mp3, .mp2, .ogg и .flac. Има съпорт за CD-Text, който може да бъде добавен с вградения редактор от бази данни (например freedb.org) или да бъдат "изтеглени" от таговете на самия файл или от указанията на ID3v1.1, ID3v2, Vorbis и APE. Паузите между отделните парчета може да се премахнат с презастъпване с предишния или следващия трак. За запис се ползват интерфейсите SPTI и ASPI. След запис може да се направи проверка и сравнение на записаното и това, от което се записва (verify checksum). Поддържа се и запис на DVD, ако имате съответния хардуер. И всичко това в 3.8 MB. И на всичкото отгоре безплатно... Нещо май гласовете: "Nero, Nero" леко позаглъхнаха... Или съм усилил прекалено музиката?

System File Defragmenter 2.21
http://www.sysinternals.com/
size: 0.04 Mb

Малка програмка за дефрагментация на pagefile.sys и hiberfil.sys, файловете за системни логове и регистрите. Иначе казано – всички, които са недостъпни за обикновените и платените подобни програми. Показва количеството фрагментиране в различните файлове. На практика System File Defragmenter дава реално ускорение на бързодействието на системата и е прекрасно free допълнение към вградената в Window$ програма със сходно действие.

Powr Clik 2.5
http://genntt.fatal.ru
size: 0.27 Mb

За да влезе PC-то в режимите power saving, shut down, standby, hibernation, log off, restart, power off, screen saver, lock или да се прекъсне връзката на модема с Интернет, често са необходими доста кликания с мишката. Но ако качите Powr Clik, след малко настройки всичко това се прави с едно-единствено движение. Може да добавите и пускане на screen saver и suspend, както и да укажете кога точно да се случат тези действия. Всичко това плюс един по-прегледен часовник, получавате след инсталация на гореспоменатата програмка. Както беше казал някой от екипа на PC Mania – "Лесно е, ако знаеш как". ;]

Преди да ви представя куриозната програма за този брой, трябва да се уточни следното: Според доктори-токсиколози 400 грама алкохол с концентрация 40% могат да доведат до смъртно състояние. И това е сериозно! И то много СЕРИОЗНО!

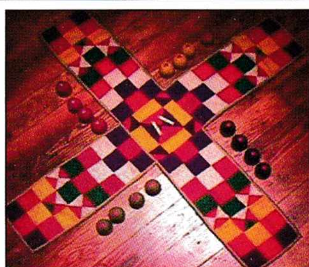
Самата програмка:

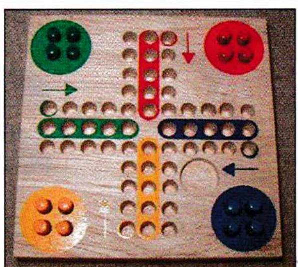
Bodun 2.12
http://bodun2.narod.ru/
size: 0.44 Mb

Правена е за изчисление на количеството алкохол и неговата концентрация, която ще ви докара до "опиянено" състояние. Показва и за колко време ще се оправите.

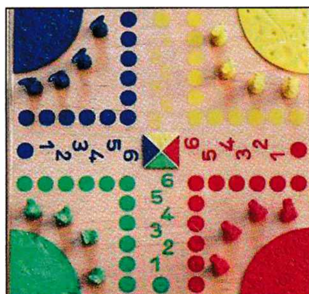
-=pc.mania.yellow.pages.team=-

P.S. И все пак нека оставим наркотиците и алкохола на мира. А и адреналинът си е добър стимулант, нали?



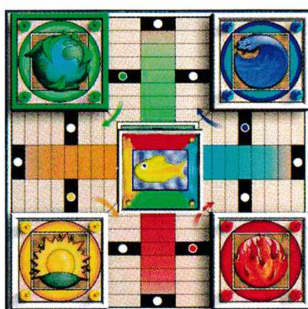


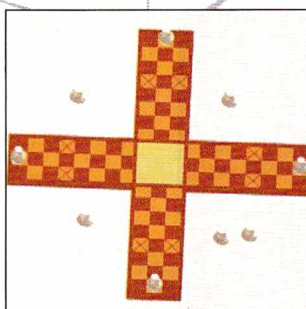




Не се сърди човече







Обзалагам се, че повечето от почитаемите читатели, ще приемат това заглавие като лично предизвикателство – какво прави елементарно нещо като "Не се сърди човече" сред представителите на триизмерната виртуална реалност? Та неговото място е в архива от детството редом с железните войници и картинките от дъвки. Но и за моя най-голяма изненада тази "детска" настолна игра се оказа с корени в далечна Индия. Там тя се играе от близо две хилядолетия – първоначално като chaupar, а по-късно като pachisi. И в двата случая значението на тези думички е "двадесет и пет". Това е максималната сума, която може да се получи от шестте на брой раковини, с които първоначално се е играело.

И макар да липсват точни исторически сведения за появата на играта, има намерени археологически доказателства, които свидетелстват за особената почит, на която се е радвала chaupar сред индийските владетели. Най-впечатляващи са останките от палата на император Акбар от династията Могул, живял през XVI век. В неговия двор е намерено пособие за игра на chaupar от полиран мрамор с размерите на футболно игрище. Императорът е заставал в центъра и е мятал уголемени подобия на сегашните зарове. Но вместо пулове е местел шестнадесет от избраните робини от харема, облечени в характерните за отделните противници в играта четири цвята – зелен, червен, син и жълт.

Подобен разкош бил немислим за простолюдието, което се придържало към изработката на традиционната за играта "дъска", ушита от плат (обикновен или копринен, нарисуван с различни цветови схеми, или избродиран със златни нишки). В продължение на векове традицията повелявала девойките да изработват за чеиза си пособия за игра на chaupar, с които да играят по време на първата брачна нощ. С течение на времето разпространението на играта се свело до детските и женските кръгове, които я използвали за развлечение в свободното си време.

"Не се сърди човече" спада към т.нар. "cross and circle" игри, останки от които са намерени и в други точки от света. В Цейлон се е играела като "pancha keliya", в Сирия е била "edris a jin", като се приема, че се е появила по тези места през III век. Предполага се, че американците я заимстват от Североизточна Азия. Тази теория се потвърждава от факта, че из Южна и Северна Америка има следи от сходна игра – на нея са играели маи, ацтеки, а северноамериканските индианци я практикуват и до днес.

1869 е годината, през която американците от E.G.Selchow&Co патентоват играта под името parcheesi. След преразпределение на капитали, компанията се преименува на Selchow&Righter, а години по-късно е закупена от Hasbro, Inc., които и до днес държат правата за разпространението на "Не се сърди човече". За крайния потребител тези данни едва ли имат кой знае какво значение, тъй като външният вид си остава непроменен – дъската е квадратна, широка 46,4 см, сгъва се по средата, а върху картона са отпечатани полета за игра.

На европейския пазар играта идва под названието ludo – с това име е регистрирана през 1863-та в Англия. Това всъщност е латински глагол, чието значение е "аз играя". В различните страни е позната с различни наименования – в Германия е "mensch-ergere-dich-nicht", в Холандия я знаят като "mens-erger-je-niet", а в Италия – "non t'arrabbiare". И всичките тези странно звучащи словосъчетания означават това, което и у нас – не се сърди, човече. И последни факти – в Испания е "parchis", а във Франция "petits chevaux".

Надали има някой, който да не знае как се играе на "Не се сърди човече". Но от чиста формалност ще припомня, че целта на играта е да се направи пълен кръг по всички полета с четири на брой пионки, които в крайна сметка трябва да се озоват в онова уютно място в центъра, наречено "дом". Естествено, нужен е и много късмет, за да ви се падат подходящите зарове и да не ви "връщат". И не на последно място – прилична доза чувство за хумор, за да не се сърдите, ако играта не се развива във ваша полза. :]

desi|re

Ускорен курс по бързо ориентиране в кварталните LAN-ове

Както си ровех веднъж в нета, се натъкнах съвсем случайно на сайта laninternet.net. Това не е просто поредната глупава страница на тъп квартален LAN-провайдър, който рекламира цените си и се опитва да привлече комшиите за клиенти. Става въпрос за обширен, подробен и в значителна степен изчерпателен гид в дебрите на кварталните LAN-ове.

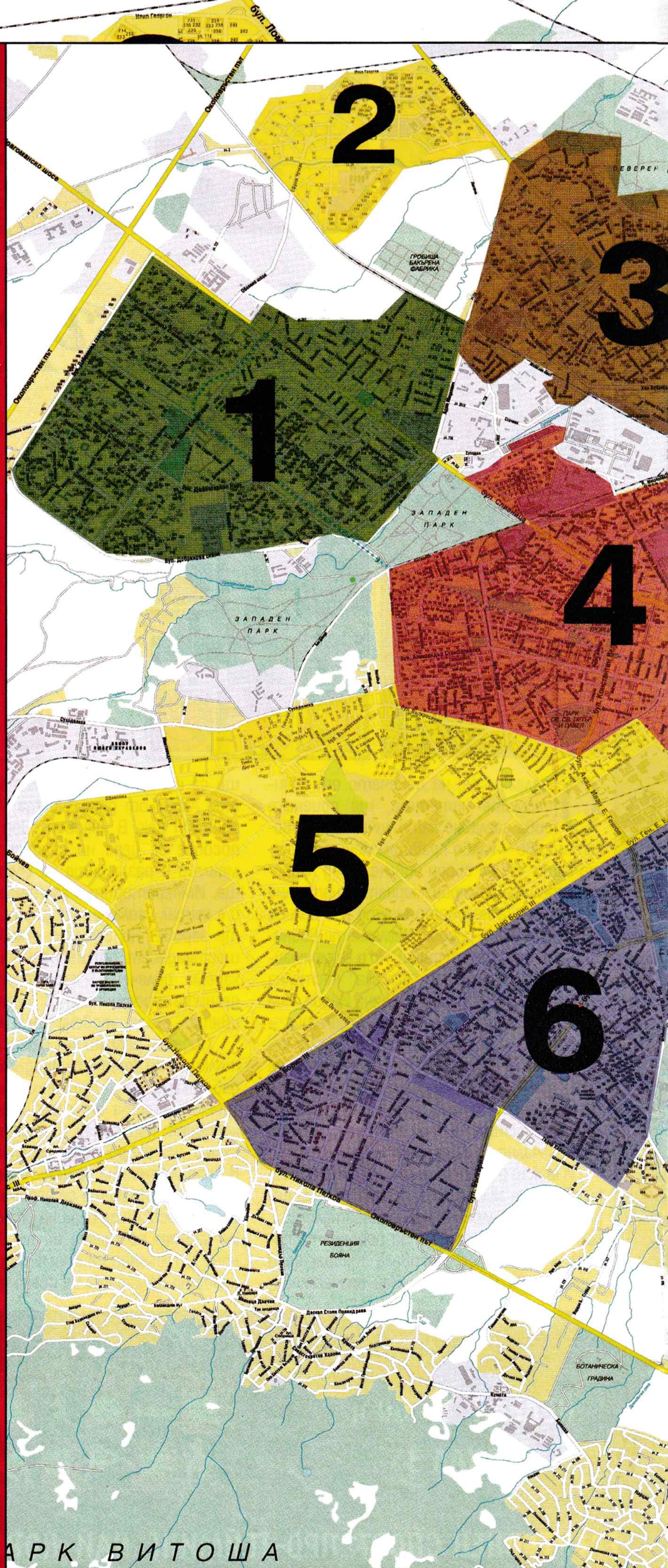
Задаващата се приватизация на БТК и приближаващото влизане на България в Европейския съюз, ще доведат и до изчезването на някои удобни на всички ни реалности. Една от тях е евтиният телефон. Докато не струваше кой знае колко много (един импулс-един разговор, но и едно връзване в Интернет), никоя друга алтернатива не можеше да ни се стори достатъчно примамлива. Нищо че нетът беше бавен, нищо че прекъсваше. Всичко това обаче е от вчера и отсега нататък връзката през стационарен телефон ще бъде по-скоро в случай на нужда, породена от някакви странични обстоятелства.

Кварталният LAN е панацеята за много софиянци. В сравнение с Интернета на кабелните телевизии, той е по-изгоден (дори и в случаите на раздутите цени в някои квартали), а за връзка с български страници и безплатни сървъри е със сходно качество. Нека си признаем с ръка на сърцето – кварталните LAN-ове са си нашенско временно решение. Те са евтини и с това предимствата им свършват. Ако се случи проблем, обслужването е по-скоро посредствено. В много райони чакането за "връзване" отнема повече дни, отколкото бе нужно едно време да ти прекарат телефонна линия. Въпреки това обаче, понастоящем те са по-добрата алтернатива. Подобно на кабелните телевизии от началото на 90-те, LAN-овете са още в романтичния си период, в който Гошо и Пешо купуват 300 метра кабел, опъват го между блоковете с въдици или допълнителни въжета и продават шепа радост на абонатите си. Не бих се наел да пророкувам дали ще ги има и след няколко години, но при всички случаи те са новият шанс за всеки, решил да затвори цифровата пропаст с връстниците си на запад от Калотина.

В тази карта на София сме се опитали да обрисуваме в най-груби граници разпределението на кварталните играчи според районите, които са заявили, че покриват. Вижте дали и вашата улица е вътре.

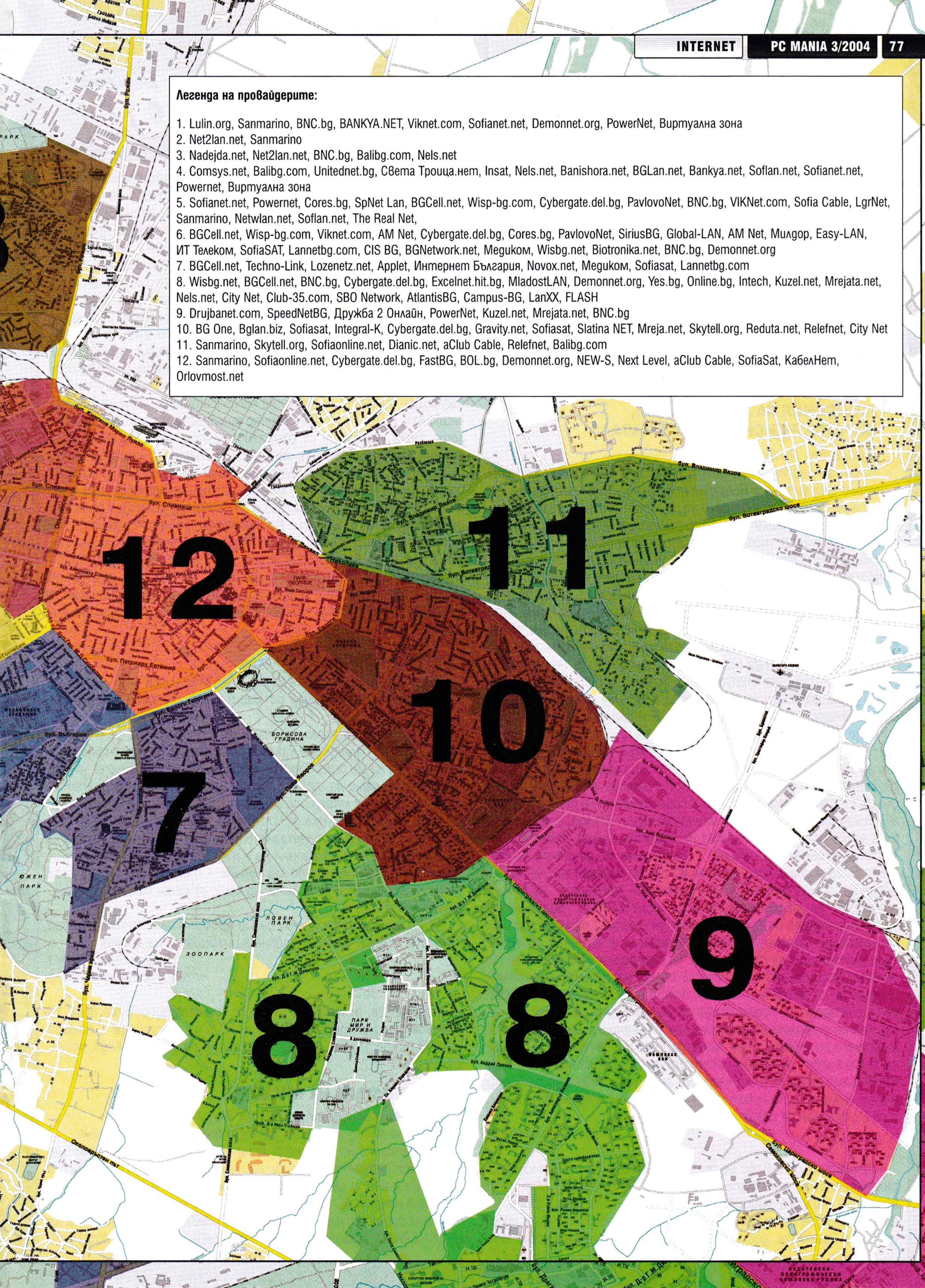
Сашо Бойчев

Забележка: Картата няма претенции за изчерпателност. Границите на районите са очертани най-грубо и показват само обявените от фирмите райони. Ако една фирма е споменат за даден квартал, то това в никакъв случай не означава, че тя покрива целия район. Тази информация за фирмите в районите е от сайта laninternet.net.



Легенда на провайдерите:

1. Lulin.org, Sanmarino, BNC.bg, BANKYA.NET, Viknet.com, Sofianet.net, Demonnet.org, PowerNet, Виртуална зона
2. Net2lan.net, Sanmarino
3. Nadejda.net, Net2lan.net, BNC.bg, Balibg.com, Nels.net
4. Comsys.net, Balibg.com, Unitednet.bg, Света Троица.нет, Insat, Nels.net, Banishora.net, BGLan.net, Bankya.net, Soflan.net, Sofianet.net, Powernet, Виртуална зона
5. Sofianet.net, Powernet, Cores.bg, SpNet Lan, BGCell.net, Wisp-bg.com, Cybergate.del.bg, PavlovoNet, BNC.bg, VIKNet.com, Sofia Cable, LgrNet, Sanmarino, Netwlan.net, Soflan.net, The Real Net,
6. BGCell.net, Wisp-bg.com, Viknet.com, AM Net, Cybergate.del.bg, Cores.bg, PavlovoNet, SiriusBG, Global-LAN, AM Net, Милдор, Easy-LAN, ИТ Телеком, SofiaSAT, Lannetbg.com, CIS BG, BGNetwork.net, Медиком, Wisbg.net, Biotronika.net, BNC.bg, Demonnet.org
7. BGCell.net, Techno-Link, Lozenetz.net, Applet, Интернет България, Novox.net, Медиком, Sofiasat, Lannetbg.com
8. Wisbg.net, BGCell.net, BNC.bg, Cybergate.del.bg, Excelnet.hit.bg, MladostLAN, Demonnet.org, Yes.bg, Online.bg, Intech, Kuzel.net, Mrejata.net, Nels.net, City Net, Club-35.com, SBO Network, AtlantisBG, Campus-BG, LanXX, FLASH
9. Drujbanet.com, SpeedNetBG, Дружба 2 Онлайн, PowerNet, Kuzel.net, Mrejata.net, BNC.bg
10. BG One, Bglan.biz, Sofiasat, Integral-K, Cybergate.del.bg, Gravity.net, Sofiasat, Slatina NET, Mreja.net, Skytell.org, Reduta.net, Relefnet, City Net
11. Sanmarino, Skytell.org, Sofiaonline.net, Dianic.net, aClub Cable, Relefnet, Balibg.com
12. Sanmarino, Sofiaonline.net, Cybergate.del.bg, FastBG, BOL.bg, Demonnet.org, NEW-S, Next Level, aClub Cable, SofiaSat, КабелНет, Orlovmost.net



pisma@pcmania.bg

Здравейте, читатели и фенове на писмата. През този месец ме заляхте с огромна купчина интересни мейли, като ме поставихте пред нелеката задача дори да избирам. Смятам обаче да ви поясня, че рубриката "Писма" не е като опашка за кино – чакаш в редица с други решили се и достойни, дупчат ти билетче и после два часа кеф. Тя е само два часа от последното и чувства като обида, огорчение или неудовлетвореност, че "пак не стигнаха до мен портокалите, бееее", са някак излишни. Прочее легалните игри са на мода. Обмислете своята позиция до следващия месец. Айде.

Сашо Бойчев

СИМФОНИЯ ЗА ЛЕГАЛНИ ИГРИ, ПИРАТСКИ ДИСКОВЕ И КАШКАВАЛ

Здравейте, ПС Мания!

*Искам да засегна една доста разразила се напоследък тема, а именно фактът че в България никой не купувал оригинални игри, а се разчитало единствено на пиратството. Е, аз пък искам да застана на страната на обикновения играещ (айде стига вече с тия геймъри), този чиито глас винаги остава някъде в далечината, този който не ходи по пресконференции да се жалва за щяло и не щяло, както тези от другата страна на оградата. Нека ви кажа защо АЗ в частност, а предполагам и доста други почитатели на компютърните игри, не купуваме оригинални изделия. Моля, отбележете си, че не казвам, че пиратстваме. Има и други начини да се забавляваш с тези игри, без да извършваш нарушение. Така дори и да оставим настрана факта, че цената на една оригинална игра струва колкото на 5-6 в кварталния клуб, има и други фактори, които специално мен ме мотивират да не си давам парите за легални изделия. Нека ви дам няколко примера защо. Първо, в около 60% от случаите срещу скромната сума от 60-80 лв. купувачът получава едно добре опаковано (с извинение за израза) л***о. В такъв случай аз например не мога да отида в магазина и да се оплача, че тази игра не е това което съм очаквал и според мен реалната ѝ себестойност е дори под 20 лв. Не, никой няма да ме слуша, пито-платено. Второ, дори играта да е адски добра и интересна в повечето случаи геймплеят не надхвърля повече от 8-9 часа. Е, разделете го, да речем, на 60 и какво се получава - средно около 6 лева на изигран час, че то по-добре да отида в някой клуб и там да я "превъртя" за 8-9 лв., отколкото да давам цялата тая сума от 60-80 лв. Трето, напоследък постоянно се случва игрите да излизат полуготови и да се налага да чакаме по половин година за финалните "кръпки". Разработчиците се оправдават, че разпространителите ги натискат със срокове – е, в такъв случай защо тези полуготови изделия не ги пуснат на половин цена. Да не говорим, че напоследък е и неприятна практика да се рекламират тихомълком неща, които де факто в играта ги няма. Например гледаш си някой трейлър и си казваш, брей, какви работи ще се правят в тая игра, а то какво – напъхали части от филмчета на играта и ходи чакай после това да ти е част от геймплея. Тъй като се попроточих, накрая само искам да ви благодаря за отделеното време и да ви пожелая да ставате по-добри.*

outstanding@mail.bg

Щеше да бъде хубаво да се подпишеш все пак, защото в разсъжденията ти има мисъл. Въпреки всичко, според мен не си прав и ще ти кажа защо. Ако добре опакованата игра е това, което казваш, не знам какво си мислиш, когато си купуваш добре опакован кашкавал, добре опакован шоколад или дори добре опакован дюнер – единствената разлика между тях и компютърната игра е, че при тях положеният труд е физически, а не интелектуален (в производството на кашкавал има преди всичко физически усилия и сръчност машината да не разбие прекалено много млякото). В този смисъл кашкавалът не е защитен от Закона за авторското право, да речем, а от всеки закон, който защитава правата на производителя да определи цената му според някакви предварително определени критерии. В цената от 60-80 лева, която плащаш, имаш производствени разходи за може би 10 лева. След това обаче имаш компоненти в цената, които се отнасят до неща, които не можеш да пипнеш с пръст. Например интелектуалната мощ на програмиста и абстрактното мислене на дизайнера. В съвременния свят тези неща се заплащат по-скъпо, отколкото механичното бъркане на смес за кашкавал, но пък и усилията като краен ефект са по-големи. Цялото това уравнение се обезсмисля обаче, когато някой друг, различен от собственика, ти предложи парчето кашкавал, компютърната игра или накълцаното месо от шиша на дюнера на "добра" цена. Както и при кашкавала, при компютърните игри това се нарича кражба. За теб и за всички други освен производителя това не е проблем. До момента, в който производителят махне с ръка и каже "Ай сиктир съм произвеждал кашкавал, така или иначе всички го ядат, а никой не ми го плаща". Та и с компютърните игри така. Слава богу, че все още има добри американски, японски и германски деца, дето си пазаруват игри за по 60-80 лева. И яки български баби, дето си купуват кашкавал, де.

ТУРБО ДЕБИЛ

*Добро утро като майка ви ще **а, пускам АБВ-то – майка ви ще **а, гледам за отговор от вас и познайте какво, ами майка ви ще **а.*

*Хич не ми се обиждайте, комплексари такива, не се и съмнявам, че пак ще измислите някаква простотия, дето се събира на един ред, за да ми отговорите. Много интересно обаче е, че май отговаряте само на такива писма или поне по-често на тях. И не се мислете за много пекани като уж ни скастряте с едно изречение, дето трябва уж да ни затапи. Така е лесно, щото не сме очи в очи. Що не си напънете мозъците и не измислите нещо, дето наистина ще ни затапи. А да – и не се притеснявайте за физическото и психическото ми здраве – НАРЕД СЪМ СИ. За сега нямам какво повече да ви кажа, но като се сетя пак, ще ви пиша. МАЙКА ВИ ДА **А!!!*

P.C. Дано все пак успеете да ми промените мнението за вас и тогава може и да ви се извиня за изблика си на ярост.

Георги Геров, Варна
reaf_mccawley@abv.bg

Напънах се, измислих – заедно с Пламен Тодоров от брой 12 можете да се обадите в "Турбо лига" и да участвате с номера "Майка ви ше **а". Току-виж ви дадат и по 10 лева. Айде, успех, ше гледам.

ПРЕД ОЛТАРА НА ПИСМА-ТА

Здрасти, пак съм аз (кой ли пък бях),
пиша по повод две неща, ще бъда възможно най-кратък.

1.Статията на Владимир Тодоров на стр. 04. Свикнахме да четем всевъзможни глупости на тази стр. и след Пенков беше време да дойде и следващата. Къде живеем – в България; колко игри сме направили, броят се на пръсти и ето че Владко с мощта си на оратор взима думата и разковава производителите на игри – БРАВО. И какво му дава това право, че живее в страна, в

която игрите се произвеждат по много и се обръща внимание на тях или Владко е журналист в същата тая страна в най-голямото й списанието за компютърни игри.

Е, кой те чу бе, Влади, какво стана, запълни малко страници, каза нещо, дето с него откри света. О не, Влади пише така, защото той играе оригиналните игри, които струват 70 лв., а ние си теглим от нета или ни ги записват за 1 лв. в кварталния клуб и за това има право на глас. АЛИЛУЯ.

Стига съм говорил на въпреки, вие, г-н Бойчев го умеете по-добре от мен (справка брой 12 – разби ги, дар слово, едни отговори – мед да ти течеше от устата, нямаше да ги изкараш).

От кога ви молят читателите да пуснете снимки на екипа, пуснете – ама няма. И какво виждам в последния брой- снимка на Лили Стоилова – малка ама става.

И едва аз сега разбирам, че е толкова красива и се радвам, че разбрах коя е и защо освен quest играе игри като Enclave и др. и има малко по особено мнение за тях. Но нищо, няма снимки – една ако замазва положението, здраве му кажи, няма e-mail (нали трябва да сме различни от конкуренцията), такова ще е, примиряваме се и живеем. Така е казал редакторът, а той е Бог. АЛИЛУЯ.

О, Българио, как се радвам, че имам такива съграждани.

P.S. Кратък бях май а, кратък я, защото знам, че пиша писмо на умрял – никога не отговаряш на писмата, пък дори и с 2 реда, дори и в тях да пише – не ни занимавайте с глупости – глупости, ама кой ти чете списанието, а, надувко. О, забравих, отговаряш на пет щастливци – благословени от Господ. Ей, да не се засегнеш и да вземеш да ми напишеш нещо. Не отговаряш и това си е. Твойта тактика я знаем – дразниш подателя с мълчание и той умира от яд, че си го пренебрегнал. А той пише и ти пак мълчиш, а за българина това е върховна обида – да не му обръщат внимание. Айде ся, нямал време, много писма. Когато иска, човек може.

Може и никой да не пише, ама и за теб заглавие да има. А отговорите ти са два – мълчиш или ме разбиваш с приказки навсякъде и пак си герой.

Поздрави на екипа и успех в работата – след всичко казано и това пък защо?! Да, защото съм на 24, а не на 15 – основната ти аудитория, на която се перчиш с приказки.

Росен Стоянов
rosini@abv.bg

Здравей, приятелю. Твърде много горест и огорчение усещам в думите ти. Този месец си от богопомазаните, така че може би през март му е времето да почнеш пак да се усмихваш, макар и вече на 24. Надявам се това да успокои безсънието ти, макар че си на цели цеелнички 24. А Лилито сме я публикували вече на плакат, таман преди две години. Толкова популярен стана този плакат, че чак и ТИР-аджии ни се обаждаха да си го поръчват. Но ти, макар и на 24, май си забравил, а? Батьо...

ОЧИТЕ ТИ, АХ, КАК ЖЕЛАЯ...

Здравейте. Вашето списание е за богове. Така сега имам един много важен въпрос. Кажете ми сайт за тапети на (голи) жени, но качествени тапети. И какво мислите за 5+1 Speakers Luxeon 5.1. Ако някой читател има такива колонки, да ми напише на пощата впечатленията си. Айде да отлитам. BYE

Лъчезар Александров
rap_taliban@yahoo.com

Сайт за тапети, мили Боже, не можем да ти пратим. Мога да ти кажа един адрес на магазин за тапети, така че да си облицоваш стаята с Анджелина Джоли до под черчеветата. Но пък тя защо ти е на тапет? Няма ли една Гинка, на която да се обадиш и да й кажеш, че желаеш страстно да подърпате новия ти Force Feedback-джойстик, докато той леко потрепервa между пръстите ти/ви? А ако си ги вземеш и тез колонки Luxeon (съвсем прилични, indeed), ще си пуснете и малко шепот... на мотори през съраунда. Батка, направо ти завидях, честно.

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1.	NFS Underground	11.74 % (382)
2.	WarCraft III Frozen Throne	11.31% (368)
3.	LoTR: TheReturn of the King	10.39% 338)
4.	Call of Duty	5.50% (179)
5.	AoM: The Titans	5.44% (177)
6.	FIFA 2004	5.26% (171)
7.	Max Payne 2	4.86% (158)
8.	CM 2003/2004	4.82% (157)
9.	SC: Broodwar	4.52% (147)
10.	GTA: Vice City	4.33% (141)

АНКЕТА

Има ли живот на Марс?

Има, но не са зелени, вервай ми...	52.71% (340)
Научно погледнато – ху кеърс?	24.34% (157)
Не, има вода, казват...	17.21% (111)
Не ме е еня, искам друг лайф стайл, копеле.	5.74% (37)



PC Mania Top 10

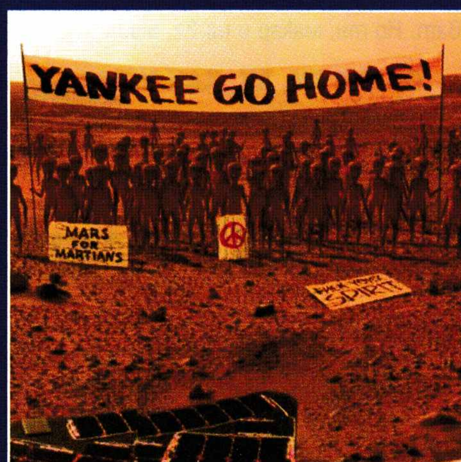
През месец февруари ситуацията в чарта беше както динамична, така и доста предвидима. Лидерската тройка се запази в същата конфигурация от миналия месец, като Need for Speed продължава да властва в сърцата на феновете. Което пък от своя страна е своеобразно начало на новата стара видео мания – компютърни колички. Очаквам през следващия месец NFS да бие конкуренцията с три обиколки преднина заради засиления интерес към играта, сайта и списание PC Mania в частност от страна на останали без работа автоджамбази, пардон, търговци на употребявани автомобили. След като вдигнаха ДДС-то за внос на стари трошки и след като те се оплакаха на всички, че поминъкът им свършва, не виждам какво друго им остава, освен да изпържат една Toyota Celica по някоя американска магистрала.

Интригуващият новобранец в тазмесечната класация е заелият четвърто място Call of Duty. Показателно е, че темата за Втората световна война не просто вълнува хората. Главната причина и българските геймъри да се поддават на тази мания, която има твърде малко общо с нашата история (не си спомням родни "каски" да са атакували Нормандия или да са се трепали при Сталинград), е нововъзникналото желание в американци и западноевропейци да "обяснят" случилото се от преди 50 години на днешното младо поколение. Така щото то да не се повтаря. Компютърните игри са само част от обща стратегия, която включва разкриване на военни архиви (например снимките на британското разузнаване от войната е достъпен вече и онлайн), заснемането на епични филми и учредяването на постоянни изложби за зверствата на войната.

Age of Mythology тихо и кротко успя да пребори конкуренцията и от десети стана пети. Как се получи? С постоянство и безспорни качества. Макар че е доста късичка игра, ако трябва да сме честни. Шеста е FIFA 2004, която никак, ама никак не успява да отговори на своите свръхпретенции. Или играчите чакат пролетта, или просто не ги кефи променената за пореден път система за управление, новият външен вид на футболистите или знам ли още какво.

В долната половина на класацията за десетте най-играни игри прави впечатление завръщането на Max Payne 2 и на GTA: Vice City. Повторната им реабилитация може да се обясни както с бистра като горски поток в искреността си фенска любов, така и с липсата на интригуващи нови масови заглавия през януари и февруари. Тежки месеци са това, зимни. Айде да идва март и следващият чарт, че измръзнах.

Попитахме ви дали има живот на Марс. Въпросът ни не бе зададен току-така, а си беше провокиран от актуалните събития и бродениятa на американските сонди по Червената планета. Според вас има, при това сте убедени. И ние мислим, че има. А от международния новинарски обмен ни попадна и тази снимка.



Следващият месец не знам дали ще е топло. Горещият нов адрес за правилно ориентираните български нет сърфисти обаче е www.pcmania.bg. Среща пак там.

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

PC MANIA 3/2004 CD #1

ИГРИ

Far Cry - 3D Action
Chicago 1930 - RTS

ЦЕЛИ ИГРИ

Ludo
Pipuru
Mancala

ЕКСТРИ

Класация на PC Mania 2003 г., автор: Методи "Creator" Велков

ПРОГРАМИ

Musicmatch Jukebox Basic 8.2 - MP3 плейър и мениджър. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP, Лиценз: Freeware

Winamp 5.02 - MP3 и медия плейър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

AntiVir Personal Edition 6.23.00.01 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

Nero Burning ROM 6.3.0.3 - Програма за запис на CD/DVD. ОС: Windows 98/Me/2000/XP, Лиценз: Shareware

WinRAR 3.3 - Популярен архиватор, на български език. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware



GRAMIS
компютърни игри на български

ИСКАШ ЛИ МИР - ГОТВИ СЕ ЗА ВОЙНА. ТАКА Е БИЛО В МИНАЛОТО, ТАКА Е И В SPACE RANGERS.

Този път ще се печели Space Rangers – походова космическа стратегия на тема "извънземно нашествие" в бъдещето. Забавна е, проверете.

Печелившите от предишния брой:

1. Лидиян Дамянов – гр.Пазарджик
2. Маргарита Дойчева – гр.Търговище
3. Георги Кошов – гр.Пловдив
4. Даниел Гогов – гр.Хасково
5. Мартин Гочев – гр.Варна
6. Никола Вълканов – гр.София
7. Димитър Димов – гр.Добрич
8. Йоан Златев – гр.Русе
9. Стефан Димитров – гр.Ст.Загора
10. Неделин Йорданов – гр.Г.Оряховица



Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Space Rangers! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

АНТАНТАТА, STEAM LAND, RC CARS, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON: WIND WARRIORS, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта .... е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:
....
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер.

Спечелете с GRAMIS



БРОЙ 3 (71) МАРТ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

- Age of Mythology .99,50 лв.
- Aliens vs Predator .19,95 лв
- Aliens vs Predator 2: Primal Hunt .29,95 лв
- Anno 1503: The New World .49,95 лв
- Battlefeld 1942 .69,95 лв
- Battlefeld 1942: Road to Rome .44,00 лв
- **Battlefeld 1942: Secret Weapons of WW II** .44,00 лв
- BloodRayne .69,95 лв
- C&C Generals .69,95 лв
- C&C Generals: Zero Hour .39,95 лв
- C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge .44,00 лв
- C&C Red Alert 2 .24,00 лв
- C&C Renegade .49,95 лв
- Casino Empire .69,95 лв.
- **Call of Duty** **.77,00 лв**
- Celtic Kings .29,95 лв
- **Celebrity Deathmach** .77,00 лв
- **Civilization III + Play The World** .69,95 лв
- Colin McRae Rally 3 .69,95 лв
- Comanche 4 .29,95 лв
- **Contract J.A.C.K.** .59,95 лв
- Curse of Monkey Island, The .29,95 лв
- Delta Force 2 .12,00 лв
- Delta Force: Task Force Dagger .24,00 лв
- Delta Force 3: Land Warrior .19,95 лв
- Delta Force: Black Hawk Down .44,00 лв
- НОВО **Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre** .39,95 лв
- Diablo 2 .54,00 лв
- Diablo 2 Lord of Destruction .44,00 лв
- Die Hard: Nakatomi Plazza .24,00 лв
- Dino Crisis 2 .29,95 лв
- **Dredd vs Death** **.69,95 лв**
- Empire Earth (на български език) .39,95 лв
- Empire Earth: The Art of Conquest .44,00 лв
- **Empires: Dawn of the modern world** **.77,00 лв**
- Emperor: Rise of the Middle Kingdom .69,95 лв.
- Enter the Matrix .77,00 лв
- Escape from Monkey Island .29,95 лв
- **FIFA 2003** .54,00 лв
- **FIFA 2004** **.77,00 лв**
- Freedom Fighters .77,00 лв
- F1 Challange '99-'02 .77,00 лв
- Gabriel Knight 3 .19,95 лв
- Global Operations .59,95 лв
- Grim Fandango .29,95 лв
- Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy .19,95 лв
- GTA Vice City .77,00 лв
- Gunman Chronicles .24,00 лв
- HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift) .73,00 лв
- Harry Potter and the Chamber of Secrets .49,95 лв
- Harry Potter and the Philosopher's Stone .19,95 лв
- **Harry Potter: Quiddich World Cup** **.49,95 лв**
- Heroes IV: Winds of War .49,95 лв
- Homeworld 2 .77,00 лв
- Hulk .69,95 лв
- IGI 2 .77.00 лв
- IL-2 Shturmovik .44.00 лв
- Indiana Jones & the Emperor's Tomb .77,00 лв
- IndyCar Series .69,95 лв
- ISS 3 .59,95 лв
- James Bond 007: Nightfire .69,95 лв
- Jurassic Park: Operation Genesis .59,95 лв
- НОВО **Келтски крале: Картаген** .29,95 лв
- LEGO Creator: Harry Potter .29,95 лв
- LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets .29,95 лв
- Mace Griffin Bounty Hunter. 69,95 лв
- Mafia .77,00 лв
- Mat Hoffman's Pro BMX .77,00 лв
- Medal of Honor: Allied Assault .69,95 лв
- Medal of Honor: Allied Assault Spearhead .49,95 лв
- Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough .44,00 лв
- Medal of Honor: Allied Assault DELUXE .99,50 лв
- Medieval Total War: Viking Invasion .44,00 лв
- Metal Gear Solid 2 Substance .59,95 лв
- Midtown Madness 2 .99,50 лв
- Morrowind .77.00 лв
- Myth III: The Wolf Age .69,95 лв
- NASCAR 2003 .49,95 лв
- **NWN: Hordes of the Underdark** .44,00 лв
- NFS 4: Road Challenge .24,00 лв
- NFS 5: Porsche 2000 .39,95 лв
- NFS 6: Hot Pursuit 2 .77,00 лв
- **NFS 7: Underground** **.77,00 лв**
- NHL 2003 .77,00 лв
- **NHL 2004** **.77,00 лв**
- No One Lives Forever 2 .69,95 лв
- Operation Flashpoint GOLD .39,95 лв
- Prisoner of War .59.95 лв
- Rainbow Six: Raven Shield .69,95 лв
- **Railroad Tycoon III** .77,00 лв
- Rayman 3 (+подарък: джойпад) .63,00 лв
- RC Cars .19,90 лв
- Schizm .39,95 лв
- Shogun: The Mongol Invasion .39,95 лв
- **Secret Weapons over Normandy** .77,00 лв
- Serious Sam .34,00 лв
- Shadow of Memories .59,95 лв
- Silent Hill 2 Director's Cut .59,95 лв
- **Silent Hill 3** **.59,95 лв**
- SimCity 4 .69,95 лв
- SimCity 4: Rush Hour .49,95 лв
- Solider of Fortune II Gold .59,95 лв
- Splinter Cell .69,95 лв
- StarCraft + Brood War .34,00 лв
- Star Trek Voyager: Elite Force 2. .77,00 лв
- Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith .29,95 лв
- Star Wars: Episode I Racer .29,95 лв
- Star Wars: Jedi Academy .77,00 лв
- Star Wars: The Phantom Menace .29,95 лв
- **Star Wars: Knights of the Old Republic** .77,00 лв
- Star Wars: Rogue Squadron .29,95 лв
- Star Wars: X-Wing Alliance .29,95 лв
- Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns .44,00 лв
- Stronghold: Crusader .77,00 лв
- Stronghold Deluxe .59,95 лв
- Sudden Strike 2 .69,95 лв
- SWAT 3 Elite Edition .19,95 лв
- **The Hobbit** 49,95 лв
- **The Lord of the Rings: The Return of the King** .69,95 лв
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring .39,95 лв
- **The Lord of the Rings: War of the Ring** .69,95 лв
- The Thing .24,00 лв
- **The Sims: Double Deluxe** (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator **.59,95 лв**
- The Sims: House party .39,95 лв
- The Sims: Hot Date .39,95 лв
- The Sims: Livin' It Up .39,95 лв
- **The Sims: Makin' Magic** .39,95 лв
- The Sims: Unleashed .39,95 лв
- The Sims: On Holiday .39,95 лв
- The Sims: Superstar .39,95 лв
- **The Temple of Elemental Evil** **.69,95 лв**
- TOCA Race Driver .69,95 лв
- Tropico 2: Pirate Cove .59,95 лв
- Tropico Gold .59,95 лв
- Tzar 9,95 лв
- Unreal 2 .44,00 лв
- Unreal Tournament 2003 .44,00 лв
- Vietcong .77,00 лв
- WarCraft III .69,95 лв
- Warcraft III The Frozen Throne .59,95 лв
- Warlords Battlecry II .34,00 лв
- X-MEN 2: Wolverine's Revenge .77,00 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

- **Heroes IV** **.19,95 лв**
- **Heroes IV: The Gathering Storm** **.19,95 лв**

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

Идва дългоочакваното продължение на хита Delta Force – Black Hawk Down. В Team Sabre са включени два нови сингъл-плейър кампании, пренасящи ви в непроходимата колумбийска джунгла и близо до петролните кладенци на Иран. С подобрения си мулти-плейър режим, включващ използването на нови превозни средства, оръжия и над 30 карти, ще се забавлявате с приятели и непознати от цял свят

39,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS: MAKING MAGIC

Дръжте се здраво! Симовете ще правят магия в това последно допълнение към The Sims. Вашите любимци мълвят заклинания, с които да подобрят любовния си живот, да изкарат акъла на дошлите на гости съседи, или просто за да се отървят от досадни ежедневни занимания. Играта включва изцяло нови магическо карнавални елементи, нов набор от чудати персонажи и куп други невиждани до момента чудесии.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 39,95 лв.

HARRY POTTER: QUIDDICH WORLD CUP

Полетете с първата игра, която позволява на играчите да изпитат в пълна степен магическата скорост, сила и съревнованието на Куидича, любимият спорт на магьосници и вещици в света на Хари Потър. За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на дълбочината и завладяващото предизвикателство на Куидича.

49,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

КЕЛТСКИ КРАЛЕ: КАРТАГЕН

Отново изцяло на български, продължението на играта Келтски крале – Картаген ще зарадва любителите както на стратегиите в реално време, така и на класическите РПГ-та. Играта проследява действията по време на трите Пунически войни между Рим и Картаген. Поемете ролята на Ханибал в похода му през Алпите, или доминирайте с могъщата Римска империя. Две нови нации, две нови кампании, нови земи, герои, бойни единици и музика – всичко това очаквайте в Келтски крале – Картаген.

29,95 лв. ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

CALL OF DUTY

Call of Duty е напрегнат фърст пърсън шуутър, който ни предоставя най-завладяващото и реалистично военно изживяване, виждано до момента в игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играта е дело на студиото Infinity Ward, в основата на което са 20 души от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник.

77,00 лв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ако искате да разберете какво се е случило 4000 години преди действията познати ни от филмите на Джордж Лукас, то единствения начин е да имате играта Star Wars: Knights of the Old Republic в колекцията си. Последното заглавие от поредицата Star Wars ни прехвърля в годините на нарастващия конфликт между Джедаи и Ситски Лордове. Вашите действия ще предопределят изхода на междузвездните воини – и вашата съдба на Джедай.

77,00 лв.

CIVILIZATION III + PLAY THE WORLD

За любителите на колекционерските издания излиза една от най-добрите стратегически игри издавани някога – Civilization III. И това не е всичко! Пакетът включва и последното допълнение към играта, даващо възможността за игра в мултиплейър режим: Civilization III: Play the Worldтм. Така получавате повече наслада, с повече начини за победа, нови места за проучване, стратегии за прилагане и вълнуващи онлайн режими за игра.

69,95 лв.

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Откакто задругата на пръстена се е разпаднала и хобитите се приближават до Маунт Дуум, Арагорн, Леголас Гимли и Гандалф пропрвят своя път към Гондор за да помогнат на народа на Средната Земя в подготовката на последният отчаян отпор срещу неописуемите сили на злото. Унищожаването на Единственият Пръстен е единственият път към спасението! Този път съдбата на Средната земя е във вашите ръце!!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

CONTRACT J.A.C.K.

Contract J.A.C.K е игра, която ще даде на любителите на фърст пърсън шутърите няколко неща: повече екшън, по-малко безшумни промъквания и най-вече здрав мултиплейър. Играта е различна с това, че поемате ролята на анти-герой – наемния убиец Контракт Джак. Дали ще успеете да спасите H.A.R.M. – вашата организация, от лапите на италианската мафия, ще покажат вашите умения в боравенето с експлозиви С4, лазерни пушки и натъпкани с оръжие джипове.

59,95 лв.

THE HOBBIT

В играта "The Hobbit" ще разпознаете познатата ви от Властелина на пръстените Средна Земя. Действието обаче се развива доста по-рано, когато младия хобит Билбо Бегинс се впуска в едно незабравимо приключение в помощ на своите приятели Джуджетата.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 49,95 лв.

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

"Преди много лета, в земите на държавата Фланес, един жесток демон основал култ, посветен на Първичното зло, и вложил четирите символа на истинското зло в храм в покрайнините на Нулб." За пръв път кампанията Greyhawk е пресъздадена в компютърна ролева игра. The Temple of Elemental Evil обединява перфектната ролевата система на D&D Third Edition, опита на създателите от Troika Games и оригиналния едноименен модул, създаден от Гари Сайгакс.

69,95 лв.

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

В играта War of the Ring ще се сблъскате с епичната битка която силите на Хората, Елфите, Джуджетата и Хобитите водят срещу злите сили на Саурон. Можете да изберете да играете на страната на Доброто и да се опитате да унищожите Единствения пръстен. Или можете да изберете силите на злото и да завладеете Средната Земя завинаги. В War of the Ring ще проследите по-подробно събитията около създаването на Задругата и ще участвате в главните битки познати ви и от филмовата трилогия.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

FAIR STRIKE

от 10-ти март

- 2 режима на игра: "симулатор" с напълно достоверно и трудно управление и "аркаден" за феновете на бруталния екшън.
- 38 мисии в Източна Европа, Карибите, Югоизточна Азия и Средния Изток.
- Възможност за мрежови битки в най-различни режими на игра в LAN или през Интернет.
- Напълно управляеми хеликоптери: AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator и Ka-58 Black Ghost
- Над 100 наземни цели и вражески единици – сухопътни и въздушнодесантни отряди и военноморски флотилии.
- Изцяло на български

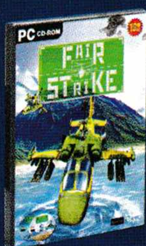








ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ



ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56, тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български